Buon Anno scolastico 2026/27

Città di PERUGIA

“Siate curiosi, fate domande, cercate risposte, meravigliatevi”



COMUNE DI PERUGIA · U.O. SERVIZI EDUCATIVI E SCOLASTICI

Programma delle offerte culturali e delle opportunità educative

Fascicolo dei progetti approvati · scuole dell’infanzia, primarie e secondarie di primo grado

Anno scolastico 2026/2027 · 221 progetti · sezione dedicata Let Grow

Programma delle offerte culturali e delle opportunità educative

Fascicolo dei progetti approvati · anno scolastico 2026/2027

Finalità del Fascicolo

Il Comune di Perugia promuove la collaborazione tra le scuole e i soggetti culturali, educativi, sociali e sportivi del territorio, con l'obiettivo di ampliare le opportunità formative rivolte alle alunne e agli alunni delle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di primo grado e di rafforzare il legame tra scuola, comunità e territorio. In questa prospettiva, che richiama i principi della Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, il Fascicolo delle offerte culturali e delle opportunità educative è lo strumento con cui conoscere e selezionare proposte coerenti con i bisogni educativi e concretamente realizzabili dalle istituzioni scolastiche.

Il percorso di approvazione

Il presente Fascicolo, curato dalla U.O. Servizi educativi e scolastici del Comune di Perugia, è stato approvato con determinazione dirigenziale n. 3286 del 19 ottobre 2026. Raccoglie 221 progetti pervenuti dal territorio e una sezione dedicata al progetto «Let Grow: un nostro passo indietro che fa crescere». Ai 220 progetti approvati con la predetta determinazione si aggiunge, a integrazione, il progetto n. 221 "Musiritmiamo", presentato da Isabella Brogiato e acquisito al protocollo comunale con n. 0222937 dell'11 settembre 2026.

Con determinazione dirigenziale n. 2531 dell'11 agosto 2026 sono stati approvati l'Avviso pubblico per la presentazione di nuovi progetti e le modalità di valutazione; con determinazione dirigenziale n. 3047 del 5 ottobre 2026 sono stati approvati i 220 progetti pervenuti, rinviando l'approvazione degli esiti e del Fascicolo alla conclusione delle attività di valutazione. Il lavoro istruttorio è stato accompagnato dal Gruppo tecnico di raccordo operativo, istruttorio e metodologico, costituito e integrato con le determinazioni dirigenziali n. 2127 del 6 luglio 2026 e n. 2432 del 3 agosto 2026.

La collaborazione con l'Università degli Studi di Perugia

Elemento qualificante di questa edizione è la collaborazione con il Dipartimento di Filosofia, Scienze Sociali, Umane e della Formazione (FiSSUF) dell'Università degli Studi di Perugia. La Convenzione tra il Comune di Perugia e il Dipartimento, approvata con deliberazione della Giunta comunale n. 245 del 22 maggio 2026 e sottoscritta il 9 giugno 2026, a titolo gratuito e senza nuovi o maggiori oneri per il bilancio comunale, ha assicurato il supporto scientifico-metodologico alle attività del Comitato tecnico-scientifico collegato al Fascicolo.

Referente per il Dipartimento FiSSUF è il prof. Michele Capurso, professore associato di psicologia dello sviluppo e dell'educazione, che ha accompagnato il percorso di valutazione e ha trasmesso alla U.O. Servizi educativi e scolastici l'elenco definitivo dei progetti valutati, unitamente all'elenco dei revisori. Il prof. Capurso è inoltre Let Grow ambassador per l'Italia e punto di riferimento per il progetto «Let Grow», illustrato nella sezione dedicata in chiusura del Fascicolo.

La valutazione è stata condotta da un gruppo di revisori composto da docenti e ricercatori dell'Ateneo, dottorande, professioniste e professionisti dell'educazione e della psicologia, coordinatrici pedagogiche e personale della U.O. Servizi educativi e scolastici, i cui nominativi sono riportati nella pagina seguente.

Una prima sperimentazione

Trattandosi della prima sperimentazione del percorso di valutazione scientifico-metodologica svolto con il supporto dell'Università, se ne è valorizzata prioritariamente la funzione conoscitiva, orientativa e di miglioramento della qualità delle proposte. Per questa ragione tutti i progetti pervenuti dal territorio sono stati

ammessi all'inserimento nel Fascicolo, ferme restando le valutazioni formulate per ciascuna proposta. In attuazione dei principi di trasparenza e partecipazione, gli esiti della valutazione sono trasmessi ai soggetti proponenti.

Come utilizzare il Fascicolo

Per ciascun progetto il Fascicolo riporta gli elementi essenziali della proposta educativa, organizzativa ed economica, così come indicati nelle schede di presentazione dei soggetti proponenti. È uno strumento informativo a disposizione delle istituzioni scolastiche, che individuano autonomamente i progetti di interesse, ferme restando le verifiche di competenza necessarie alla loro attivazione.

Il Fascicolo è pubblicato nel sito istituzionale del Comune di Perugia, nella sezione dedicata ai servizi educativi e scolastici, ed è trasmesso alle istituzioni scolastiche interessate. Si apre con l'elenco dei progetti, ordinati per numero, con il soggetto proponente, l'area tematica prevalente, l'ordine di scuola e il rinvio alla pagina; seguono le schede, una per ciascun progetto, e la sezione dedicata al progetto «Let Grow».

U.O. Servizi educativi e scolastici
Comune di Perugia

I revisori

Hanno partecipato alla valutazione dei progetti, nell'ambito della Convenzione tra il Comune di Perugia e il Dipartimento di Filosofia, Scienze Sociali, Umane e della Formazione (FiSSUF) dell'Università degli Studi di Perugia, di cui è referente il prof. Michele Capurso, le revisore e i revisori di seguito indicati, nell'ordine dell'elenco trasmesso dal Dipartimento.

Michele Capurso	Professore associato di psicologia dello sviluppo e dell'educazione, Università di Perugia
Maurizio Pattoia	Ricercatore universitario
Daniela Laricchiuta	Professoressa Associata
Alessia Bartolini	Professoressa associata di pedagogia generale e sociale
Andrea Baroncelli	Professore Associato
Gaia Bonvecchi	Dottoranda in "Educazione alla lettura", logopedista
Maria Bellezza	Logopedista e Dottoranda in Educazione alla Lettura
Sara Arena	Dottoranda del 40° ciclo in educazione alla lettura, laureata in Scienze della Formazione Primaria
Guendalina Serlenga	Dottoranda in Educazione alla lettura. Laureata Magistrale in Psicologia. Magistrale in Filosofia.
Mattia Mannocci	Docente a contratto FISSUF "Metodi e Tecniche delle attività Motorie" - Tecnico Nazionale FITP
Joanna Maria Kierska	Dottoranda in Educazione alla Lettura
Fabio Marcelli	Professore Associato di Storia dell'Arte moderna
Fabio Fatichenti	Prof. di Geografia Università di Perugia e Presidente sez.Umbria Ass.Ital.Insegnanti Geografia
Marco Milella	Docente di Filosofia dell'educazione e di Pedagogia delle relazioni interculturali
Agnese Rosati	Ph.D. Professoressa Associata di Pedagogia generale e sociale.
Alberto Simonetti	Assegnista di ricerca (PhD Filosofia e Scienze Umane)
Puma Valentina Scricciolo	Docente a contratto di Letteratura italiana FISSUF, docente di ruolo A-12, giornalista pubblicista
Andrei Calapod	Formatore esperto STEAM
John Lawrence Dennis	Prof di Psicologia - UNIPG; Psicologo
Heidi Marazzita	PhD Researcher – Dipartimento FiSSUF (UniPG), Psicologa Clinica
Alessandro Lepri	Docente di Psicologia Generale, Psicologo specialista in Psicoterapia Cognitiva-Comportamentale
Samantha Bonucci	Coordinatrice pedagogica centrale e territoriale
Alessia Regnicoli	Coordinatrice pedagogica dei servizi educativi 06
Linda Grasselli	Coordinatrice Pedagogica
Sandra Sarti	Insegnante di sostegno Primaria; Docenza a contratto Metodi e Tecniche della Valutazione Scolastica
Linda Petrucci	Dottoranda
Fabio Pasticci	Professore a contratto
Angela Martini	Comune di Perugia - U.O. Servizi educativi e scolastici

A tutte e a tutti va il ringraziamento del Comune di Perugia per la competenza e la cura con cui hanno svolto questo lavoro.

N.	Titolo del progetto	Soggetto proponente	Area tematica prevalente	Ordine di scuola	Pag.
1	EASY-BASKET A SCUOLA - NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA	Giovanni Mercaldo	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Inf. · Prim.	14
2	Allena la mente | Scacchi a scuola	UniChess S.S.D. a R.L.	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Prim. · Sec. I gr.	15
3	Creiamo le Crew.Risposte a passo di danza	società sportiva funny gin	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	16
4	Alla scoperta dei giochi tradizionali	società sportiva funny gin	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	17
5	Ping-Pong per tutti: il Tennistavolo come strumento di educazione motoria e sviluppo tecnico	A.S.D. Perugia Tennistavolo	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Prim. · Sec. I gr.	18
6	Personalità in Crescita – Emozioni, Corpo e Relazioni nell'Adolescenza	Unione Nazionale Consumatori Umbria (UNC Umbria)	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Sec. I gr.	19
7	ALFABETO NASCOSTO TRA LE LAVAGNE	LE MACCHINE CELIBI SOC COOP	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	20
8	DAL GIOCO ALLA MESSA IN SCENA	Teatro Carthago di Mahdi Kraiem	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Prim. · Sec. I gr.	21
9	"SEMI DI LEGALITÁ – PER UNA SCUOLA DI CITTADINI"	Associazione LIBERA	7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	22
10	Fuori la voce: si legge!	Associazione culturale Le onde A.p.s.	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim. · Sec. I gr.	23
11	Glocare a fare teatro	Associazione culturale LE ONDE A.P.S.	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	24
12	MAKE UP ARTISTICO	LE MACCHINE CELIBI SOC COOP	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Sec. I gr.	25
13	(IN)SOLITE STORIE	Associazione culturale Grimm Sisters ETS	7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale	Prim. · Sec. I gr.	26
14	ESPLORAZIONE VISIVA - Cambiando l'ordine dei colori ...il risultato cambia!	LE MACCHINE CELIBI SOC COOP	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	27
15	A Scuola di CIRCOlarità - Il circo socio educativo per relazioni inclusive	Circo Instabile A.S.D. - Paoletti Michele	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf.	28
16	A Scuola di CIRCOlarità - Il circo socio educativo per relazioni inclusive	Circo Instabile A.S.D. - Paoletti Michele	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Prim.	29
17	A Scuola di CIRCOlarità - Il circo socio educativo per relazioni inclusive	Circo Instabile A.S.D. - Paoletti Michele	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Prim. · Sec. I gr.	30
18	Denis Diderot (1713-1784), l'Encyclopédie e l'Illuminismo francese	Fondazione Ranieri di Sorbello ETS	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Sec. I gr.	31
19	Storia del libro antico e moderno	Fondazione Ranieri di Sorbello ETS	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Sec. I gr.	32
20	VERSO UN MUSEO SOSTENIBILE: DAL POZZO ETRUSCO AL GIARDINO VERTICALE	FONDAZIONE RANIERI DI SORBELLO ETS	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Inf. · Prim.	33
21	I RICAMI DI ROMEYNE	FONDAZIONE RANIERI DI SORBELLO ETS	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Prim.	34
22	ADOTTA UN DIRITTO	ASSOCIAZIONE AMICI DEL MALAWI ODV	7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale	Inf. · Prim.	35
23	Laboratorio HANJI ORIGAMI	Laboratorio HANJI origami di HeeJin Kim	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	36
24	RispettiAMOci	Associazione Respect APS	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Prim. · Sec. I gr.	37
25	TCHOUKBALL A SCUOLA muoversi, giocare, collaborare	PROM.OS.SPORT APD	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Prim. · Sec. I gr.	38
26	GIOCOSAmente (fantasia in movimento)	HELP OUT	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Inf. · Prim.	39
27	ORIENTEERING TRA SPORT E NATURA	PROM.OS.SPORT APD	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Prim. · Sec. I gr.	40
28	Sport Arrampicata	Arrampicata Libera ASD	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Prim. · Sec. I gr.	41

N.	Titolo del progetto	Soggetto proponente	Area tematica prevalente	Ordine di scuola	Pag.
29	ALLA SCOPERTA DELL'INCOMPRENSIBILE	StarLight, un planetario tra le dita	5. Educazione scientifica, STEM e tecnologie	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	42
30	Scherma a Scuola	Scherma Grifo Perugia SSD	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Prim. · Sec. I gr.	43
31	PROGETTO SCUOLE - METTI IN SICUREZZA TE STESSO	AZZURRA SOC. COOP.S.D.	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	44
32	L'ABC dell'Archeologia: dal lavoro dell'archeologo alla simulazione di scavo	Michele Del Prete	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Prim.	45
33	La storia nascosta dentro un vaso: laboratorio di ceramica preistorica	Michele Del Prete	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Prim.	46
34	Laboratorio teatrale: «Ma che bello fare teatro!»	Federica Bracarda	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	47
35	Lettura+giochi=divertimento (ovvero letture teatrali con attività)	Federica Bracarda	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	48
36	MiniWild: Mondi di Biodiversità	Corrado Gialletti	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	49
37	GIOCHIAMO AL TEATRO	Panedentiteatro Aps	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf. · Prim.	50
38	A 4 ZAMPE DENTRO DI ME: SCOPRIRE, COMPRENDERE E CRESCERE ATTRAVERSO LE EMOZIONI	QUA LO ZOCCOLO	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Sec. I gr.	51
39	FIUTO NEL VERDE: DALLA CONOSCENZA ANIMALE ALLA CURA DEL TERRITORIO	QUA LO ZOCCOLO	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Prim.	52
40	storia della ceramica	Maria Rossaria Guarisco " Ceramica pasticceria "	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Sec. I gr.	53
41	CAVALLO MAESTRO: Il cavallo come guida nella crescita educativa, psicomotoria e cognitiva.	A.P.S. La Cinciallegra Ranch	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	54
42	A scuola in movimento e musica	Linda Magnini	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	55
43	Letture marmocchie e piccole orchestre	MTTM Micro Teatro Terra Marique APS	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf. · Prim.	56
44	Io con gli altri, laboratorio di Teatro e della relazione con gli altri	MTTM Micro Teatro Terra Marique APS	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	57
45	Il Territorio: un libro da sfogliare	Plestina Ambiente e Territorio di Longo Caterina	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Prim. · Sec. I gr.	58
46	Alla Ricerca di Chicco	Plestina Ambiente e Territorio di Longo Caterina	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Prim. · Sec. I gr.	59
47	La Mia Impronta	Plestina Ambiente e Territorio di Longo Caterina	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Prim. · Sec. I gr.	60
48	GIOCO, CRESCO, IMPARO	Valdiceppo Basket SSDRL	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Inf. · Prim.	61
49	laboratorio di pittura e ceramica per le scuole primarie e secondarie di primo grado	Sara Guarisco " Ceramica Pasticceria "	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	62
50	Planetario - Volta SpaceLab	ITTS Alessandro Volta - Perugia	5. Educazione scientifica, STEM e tecnologie	Prim. · Sec. I gr.	63
51	Progetto Musicale Multidisciplinare che coinvolge la Musica, l'Inglese, l'arte e immagine,	Laboratori Musicali di GIO'	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf. · Prim.	64
52	IL CORPO RACCONTA: VIAGGIO NELLA STANZA DEI GIOCHI SIMBOLICI	Associazione NRG Zone APS ASD	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	65
53	CreativArt	Associazione "La Casa degli Artisti" APS	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf. · Prim.	66
54	Illustrare favole e racconti	Associazione "La Casa degli Artisti" APS	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim.	67

N.	Titolo del progetto	Soggetto proponente	Area tematica prevalente	Ordine di scuola	Pag.
55	La stampa come mezzo di comunicazione visiva	Maria Paola Gisondi Kitcut Studio	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	68
56	Musei e Biblioteche: memoria di voci antiche che parlano di noi	Musei nazionali di Perugia-Direzione regionale Musei nazionali Umbria	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Prim.	69
57	IL BOSCO DIDATTICO - UN LIBRO APERTO SULLA BIODIVERSITA'	Associazione Amici e volontari del Bosco Didattico APS	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	70
58	I colori del Mondo - Laboratorio di teatro sull' intercultura e sull'aria acqua terra fuoco	Tieffeu Teatro Figura Umbro	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf. · Prim.	71
59	Fiabe Favole Storie e Racconti - Laboratorio teatrale per la messa in scena di un testo	Tieffeu - Teatro Figura Umbro	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Prim. · Sec. I gr.	72
60	L'Allegra Fattoria - Laboratorio teatrale sull'alimentazione e sulle api	Tieffeu -Teatro Figura Umbro	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf. · Prim.	73
61	Ripuliamo Ricicliamo e Rigiochiamo Laboratorio teatrale sul riciclo creativo e sul ciclo dell'acqua	Tieffeu - Teatro Figura Umbro	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf. · Prim.	74
62	Raccontiamoci con la penna libera!	Marina Biasi - formatrice esperta in metodologie narrative autobiografiche libera professionista	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim. · Sec. I gr.	75
63	CRESCERE IN EQUILIBRIO: YOGA, RESPIRO E MINDFULNESS	Ashtra Temple	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	76
64	NOI ETRUSCHI IN FESTA	Associazione Culturale Catha OdV	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Prim. · Sec. I gr.	77
65	Scacchi: un gioco per crescere...insieme!	Cecilia Stella	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Prim. · Sec. I gr.	78
66	CINECURA – Il cinema come strumento di crescita emotiva e personale nelle scuole	Gilles Dubroca	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Sec. I gr.	79
67	UMBRIA DANZA FESTIVAL KIDS 2026	DANCE GALLERY APS	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Prim. · Sec. I gr.	80
68	IL GIARDINO DELLE PAROLE	GENESI SRL	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Prim.	81
69	CIRCUMNAVIGANDO L'ISOLA: PERUGIA ETRUSCA	GENESI SRL	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Prim.	82
70	QUADRI SONORI	GENESI SRL	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf.	83
71	Pagine dipinte: svelare, creare, raccontare	GENESI SRL	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Sec. I gr.	84
72	Letture in Natura	CECILIA ZUCCHINI	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf. · Prim.	85
73	DiversaMente Verde	CECILIA ZUCCHINI	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Inf. · Prim.	86
74	UN LIBRO TUTTO MIO	Barbara Lachi	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim.	87
75	Mano nella Mano: storie per crescere, ascoltare e creare insieme	Soggetto attuatore: Sipontina Maria De Bellis	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim.	88
76	Animal Movement: Giocare, imparare e crescere con il movimento naturale	Il Rinoceronte APS	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Prim. · Sec. I gr.	89
77	Esprimere: Laboratorio di dizione, lettura espressiva e storytelling	Il Rinoceronte APS	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim. · Sec. I gr.	90
78	PICCOLI PASSI, GRANDI APPRENDIMENTI: alla scoperta di parole e numeri.	DR.SSA GIULIA ROSI - LOGOPEDISTA	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim.	91
79	PRONTI, PARTENZA...PAROLE: Giocare con la lingua per crescere e imparare	DR.SSA GIULIA ROSI - LOGOPEDISTA	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf.	92

N.	Titolo del progetto	Soggetto proponente	Area tematica prevalente	Ordine di scuola	Pag.
80	SPORT E LEGALITA' - UN VALORE UNICO	Gruppo Sportivo Fiamme Oro della Polizia di Stato - Sezione Giovanile Questura di Perugia	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Prim.	93
81	GIOCA SPORT	Comitato Territoriale C.S.I. di Perugia Aps	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Prim.	94
82	FIABE IN MOVIMENTO	Comitato Territoriale C.S.I. di Perugia Aps	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Inf.	95
83	STAND UP	Comitato Territoriale C.S.I. di Perugia Aps	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Sec. I gr.	96
84	IL MONDO CHE VORREI	Associazione Libera...mente Donna ets	7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale	Prim.	97
85	Canto, suono, imparo. Progetti di educazione musicale e corale	Associazione La banda degli Unisoni	Nel modulo risultano selezionati descrittori in più aree tematiche, senza un'unica area cerchiata come prevalente: 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità; 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere; 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro; 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale; 7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale	Inf. · Prim.	98
86	Musicali si nasce - Progetti annuali di educazione musicale e corale	Associazione La Banda degli Unisoni	Nel modulo risultano selezionati descrittori in più aree tematiche, senza un'unica area cerchiata come prevalente: 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità; 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere; 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro; 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale; 5. Educazione scientifica, STEM e tecnologie; 7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale	Inf. · Prim.	99
87	La musica e il Natale - Progetti di educazione musicale e corale	Associazione La Banda degli Unisoni	Nel modulo risultano selezionati descrittori in più aree tematiche, senza un'unica area cerchiata come prevalente: 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità; 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere; 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro; 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale; 7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale	Inf. · Prim.	100
88	Dai concetti alla mappa illustrata – Organizzare e raccontare le conoscenze in modo creativo	Lisa Bruno	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Prim. · Sec. I gr.	101
89	Ingegneri della carta – Progettare spazi con le tecniche pop-up	Lisa Bruno	5. Educazione scientifica, STEM e tecnologie	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	102
90	Scienziati dei colori: creiamoli, facciamoli reagire e trasformiamoli!	Lisa Bruno	5. Educazione scientifica, STEM e tecnologie	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	103
91	Tecniche illustrative sperimentali: tanti modi per rappresentare	Lisa Bruno	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	104
92	PEDALANDO SI IMPARA	FIAB Perugia Pedala APS	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Inf. · Prim.	105
93	AMBIENTE & BICICLETTA	FIAB Perugia Pedala APS	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Prim. · Sec. I gr.	106
94	Laboratorio del Gusto- Scoprire, conoscere e scegliere il cibo con consapevolezza	Dott.ssa Doria Ponti	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	107
95	Alla scoperta della Ginnastica Artistica: movimento corpo e creatività	A.S.D. Ginnastica Artistica Ponte San Giovanni	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Prim.	108
96	Ma che musica bambini!	Associazione Culturale Musicittà	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf.	109

N.	Titolo del progetto	Soggetto proponente	Area tematica prevalente	Ordine di scuola	Pag.
97	STEAM UP!	Attiva ASD	5. Educazione scientifica, STEM e tecnologie	Prim. · Sec. I gr.	110
98	IO CLICCO POSITIVO	PEPITA E.T.S.	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Prim. · Sec. I gr.	111
99	SEI PROPRIO COME ME	PEPITA E.T.S.	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Prim. · Sec. I gr.	112
100	S.O.S. ANSIA	PEPITA E.T.S.	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Sec. I gr.	113
101	USA LA TESTA... ABBASSA LA CRESTA!	PEPITA E.T.S.	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Prim. · Sec. I gr.	114
102	Artisti in Erba - Impronte della Storia	A.S.A.D. Società Cooperativa Sociale	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	115
103	Io - L'altro	Associazione SiripArte	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Sec. I gr.	116
104	Lezioni-concerto con ARS ET LABOR. Beethoven: un uomo, la sua musica, il suo tempo	Ars et Labor APS	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Prim. · Sec. I gr.	117
105	"MotoriaMente a scuola" Educare attraverso il movimento	Pallacanestro Perugia S.S. D. a R.L.	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Prim.	118
106	Classi a canestro	Pallacanestro Perugia S.S.D. a R. L.	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Sec. I gr.	119
107	NATURAL-MENTE	Fattoria Il Bruco di Angela Baiocco	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Inf. · Prim.	120
108	CerchiAmoci, il salotto filosofico a scuola	Soggetto attuatore: Pispola Margherita	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Prim. · Sec. I gr.	121
109	PREPARIAMOCI PER GLI ESAMI CAMBRIDGE!	Marc Alan Di Martino	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim. · Sec. I gr.	122
110	CONOSCERE IL CANE, DIVENTARE ESPERTI!	Baldo&Riccia - Impresa Sociale	7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale	Inf. · Prim.	123
111	MISSIONE PELOSA: volersi bene!	Baldo&Riccia - Impresa Sociale	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Inf. · Prim.	124
112	ZAMPE IN ASCOLTO!	Baldo&Riccia - Impresa Sociale	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim.	125
113	IL TEATRO DELLE EMOZIONI	Elisabetta Trupia	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf. · Prim.	126
114	Storytime Stars	Kathleen Elizabeth Wood	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf. · Prim.	127
115	Laboratorio Musicale Bella Stella	Daniel Queiroz Bastos	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf.	128
116	MUSEO DEL GIOCO E DEL GIOCATTOLO DI PERUGIA	MUSEO DEL GIOCO E DEL GIOCATTOLO	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	129
117	IL MAGICO MONDO DEL PRE-CINEMA	MUSEO DEL GIOCO E DEL GIOCATTOLO PERUGIA	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Prim. · Sec. I gr.	130
118	DENTRO L'ARTE – Entrare nei quadri, vivere le immagini	Associazione Atlas APS	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	131
119	STORIE IN SCENA – Dall'immagine al racconto	Associazione Atlas APS	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim. · Sec. I gr.	132
120	IO, TU, NOI – Emozioni, relazioni e creatività	Associazione Atlas APS	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Prim. · Sec. I gr.	133
121	QUANTI QUANTI! – Fisica quantistica, relazioni & sincronie	Associazione Atlas APS	5. Educazione scientifica, STEM e tecnologie	Prim. · Sec. I gr.	134
122	A TUTTO RITMO	ASSOCIAZIONE CULTURALE EUNICE ETS - A.P.S.	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Prim.	135
123	Acqua: esplorare, conoscere, proteggere	Legambiente Perugia e Valli del Tevere APS	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Prim.	136
124	Fashion generation: moda in circolo	Legambiente Perugia e Valli del Tevere APS	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Prim. · Sec. I gr.	137

N.	Titolo del progetto	Soggetto proponente	Area tematica prevalente	Ordine di scuola	Pag.
125	People and the city: città a misura delle persone	Legambiente Perugia e Valli del Tevere APS	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Prim.	138
126	CLIL Adventures / comprendere il mondo in inglese	Belt School srl	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	139
127	English Around the World – Un viaggio alla scoperta di lingue e culture	Belt School srl	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	140
128	Preparazione agli esami di certificazione	Belt School srl	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim. · Sec. I gr.	141
129	Sing 'n Tell – English through Stories, Songs & Theatre	Belt School srl	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf. · Prim.	142
130	Il mondo in uno scatto: laboratorio di fotografia per la scuola media	CSC - Credito Senza Confini soc. coop. sociale	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Sec. I gr.	143
131	La valigia delle meraviglie: canti e favole da tutto il mondo	CSC - Credito Senza Confini soc. coop. sociale	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf. · Prim.	144
132	Una finestra sul mondo: passeggiate interculturali alla scoperta del territorio	CSC - Credito Senza Confini soc. coop. sociale	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Prim. · Sec. I gr.	145
133	MONTAGNE, ALBERI E CASE. Riconosciamo gli elementi del paesaggio in Galleria Nazionale dell'Umbria	L'Orologio Società Cooperativa	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Inf. · Prim.	146
134	LA CITTÀ CHE CAMBIA Trasformazioni urbane, racconti di città e immagini in Galleria Nazionale dell'Umbria	L'Orologio Società Cooperativa	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Prim.	147
135	ALLA RICERCA DELLE EMOZIONI in Galleria Nazionale dell'Umbria	L'Orologio Società Cooperativa	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Prim.	148
136	MI SENTO COSI' - Laboratorio scolastico di teatro dei sensi	FONTEMAGGIORE SOC. COOP. IMPRESA CULTURALE E CRATIVA	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Prim.	149
137	Nuotare per la sicurezza	GRYPHUS SPORTING CLUB SRL	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Prim. · Sec. I gr.	150
138	English Unlocked – Ascoltare, parlare, comunicare	Belt Learning Centre	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim. · Sec. I gr.	151
139	NEWSROOM – English, Media & Communication	Belt Learning Centre	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Sec. I gr.	152
140	CORPO IN GIOCO, crescere,esplorare, esprimersi e stare bene attraverso il movimento	CENTRO SPORTIVO LIBERTAS PERUGIA	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Inf. · Prim.	153
141	Gli occhi sulla città	ASS. CULTURALE EMERGENZE	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Sec. I gr.	154
142	Progetti S.A.N.I. - Salute Alimentazione Natura Insieme	Fondazione Api Bees una Scuola per le Scuole (già Volando con le Api e Virgilio Ancellotti biologo)	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	155
143	Le Api: un viaggio affascinante tra fantasia e scienza	Fondazione Api Bees una Scuola per le Scuole (già Volando con le Api e Virgilio Ancellotti biologo)	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	156
144	Percorsi di Evoluzione Rurale: Natura da esplorare!	Fondazione Api Bees una Scuola per le Scuole (già Volando con le Api e Virgilio Ancellotti biologo)	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	157
145	Fabbrica di Storie – Potenziamento delle abilità narrative e dello storytelling	Cecilia Stella	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim.	158
146	Voce in gioco- La voce come strumento di comunicazione e di lavoro a scuola	Cecilia Stella	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim. · Sec. I gr.	159
147	Pronti, Partenza, Prima- Laboratorio di potenziamento delle abilità metafonologiche	Cecilia Stella	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf.	160
148	POPCAST. Le parole che ci raccontano	Associazione MenteGlocale APS	—	Prim. · Sec. I gr.	161
149	"Come stai? - laboratorio teatrale sul cambiamento climatico"	Associazione culturale Smascherati! APS	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Sec. I gr.	162

N.	Titolo del progetto	Soggetto proponente	Area tematica prevalente	Ordine di scuola	Pag.
150	"Ricevo e offro. Il corpo nell'incontro con l'altro."	Associazione culturale Smascherati! APS	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Sec. I gr.	163
151	"Io, tu, noi."	Associazione culturale Smascherati! APS	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Prim.	164
152	MovimentAzione di Capoeira	ASD il Nagual	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Inf.	165
153	Laboratorio di Capoeira	ASD il Nagual	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Prim. · Sec. I gr.	166
154	Il Passaporto delle Lavandaie di Pretola, un percorso didattico nel sentiero immersivo delle Lavanda	Ecomuseo del Tevere	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Prim. · Sec. I gr.	167
155	Il sentiero delle lavandaie, il fiume e la città	Ecomuseo del Tevere	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	168
156	IL PAESE DELLE EMOZIONI dove ogni bambino diventa protagonista della propria storia	TEATRO DI SACCO ETS	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Prim.	169
157	Una linea nello spazio - Crescere in Equilibrio con Paul Klee	ASD Vortex Danza Aerea	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Prim.	170
158	Il corpo fotogramma per fotogramma - da Muybridge al cinema	ASD Vortex Danza Aerea	—	—	171
159	PALLAVOLO VOLLEY S3	PERUGIA VOLLEY TEAM PALLAVOLO SAN SISTO ASD	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Prim.	172
160	SPECCHI DI PAROLE. il fantastico e l'immaginario	TEATRO DI SACCO ETS	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Sec. I gr.	173
161	Il Carnevale degli Animali - La voce di ogni strumento	Orchestralmente APS-ETS	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Prim. · Sec. I gr.	174
162	IL GRANDE SPETTACOLO DELLA CITTA', visite teatrali emozionali	TEATRO DI SACCO ETS	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Prim. · Sec. I gr.	175
163	ARTE E NEUROSCIENZA	Elena Bartolini	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Prim. · Sec. I gr.	176
164	Ad ogni libro il suo lettore. Ti presento la Biblioteca!	Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	177
165	C'era una volta...un lupo gentile! Storie in biblioteca per superare i pregiudizi	Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf. · Prim.	178
166	Disegna tu la copertina!	Biblioteca degli Arconi	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf. · Prim.	179
167	Inventori di storie	Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim. · Sec. I gr.	180
168	La storia del toro Ferdinando: leggere la pace	Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia	—	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	181
169	La terra è tua compagna	Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	182
170	Passeggiate filosofiche	Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim. · Sec. I gr.	183
171	Piccolo Blu e Piccolo Giallo - Sulle tracce di Leo Lionni	Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf. · Prim.	184
172	The Ultimate Graphic Novel Saga	Biblioteca degli Arconi - Perugia	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Sec. I gr.	185
173	Zampette in Biblioteca	Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf. · Prim.	186
174	DAL CODICE MANOSCRITTO ALL'EBOOK	Biblioteca comunale Augusta	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim. · Sec. I gr.	187
175	L'ERBARIO LETTERARIO	Biblioteca comunale Augusta	8. Storia, patrimonio culturale e territorio	Prim. · Sec. I gr.	188
176	LETTURE QUOTIDIANE	Biblioteca comunale Augusta	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim. · Sec. I gr.	189
177	STORIE DA SFOGLIARE	Biblioteca comunale Augusta	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim. · Sec. I gr.	190

N.	Titolo del progetto	Soggetto proponente	Area tematica prevalente	Ordine di scuola	Pag.
178	Ci sono cose da non fare mai	Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia	7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale	Prim.	191
179	Gioca in rima, gioca in ritmo.	Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Prim.	192
180	Giochi di parole	Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Sec. I gr.	193
181	Il cielo è uno solo e abbraccia tutti	Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia	7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale	Prim.	194
182	Io e gli altri	Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Sec. I gr.	195
183	Lo snaloquace	Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim.	196
184	Piccoli cittadini crescono	Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia	7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale	Prim.	197
185	Polvere di stelle	Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Sec. I gr.	198
186	Semi di felicità	Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Prim.	199
187	Si' laudato con le tue creature	Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia	—	Prim.	200
188	Un abbraccio universale	Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia	7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale	Prim.	201
189	una zebra a pois	Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia	—	Prim.	202
190	La valigia del narratore	Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	203
191	Vivere la natura	Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Inf.	204
192	Tu chiamale se vuoi...emozioni	Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Inf.	205
193	Vorrei un tempo lento	Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Prim.	206
194	Il litigio litigato	Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Prim.	207
195	Una visita...da paura! Alla scoperta del genere horror	Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Sec. I gr.	208
196	Diamo voce al rispetto. Percorsi di lettura su rispetto, diversità e consenso	Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Sec. I gr.	209
197	L'Arte Marziale:L'Hapkido	Associazione Sportiva Dilettantistica Hapkido Perugia	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Sec. I gr.	210
198	L'Arte Marziale: La spada coreana	Associazione Sportiva Dilettantistica Hapkido Perugia	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	—	211
199	L'Arte Marziale: Il taekwondo	Associazione Sportiva Dilettantistica Hapkido Perugia	1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Sec. I gr.	212
200	Ranger alla scoperta del parco	Città della Domenica	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Inf. · Prim. · Sec. I gr.	213
201	Alla scoperta del mondo	Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Inf.	214
202	Caccia al colpevole	Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim.	215
203	Dentro di Noi	Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Prim.	216
204	Di sagione in stagione	Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Inf.	217

N.	Titolo del progetto	Soggetto proponente	Area tematica prevalente	Ordine di scuola	Pag.
205	Il colore dei pensieri	Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Inf.	218
206	Il respiro del mondo	Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni	6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Prim.	219
207	Kamishibai: teatro di carta	Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf.	220
208	La magia degli scaffali	Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf.	221
209	Labirinti d'inchiostro	Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf.	222
210	L'Altrove: il viaggio dentro e fuori di sé	Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Sec. I gr.	223
211	Libri senza tempo	Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf.	224
212	Oltre il muro del silenzio: per dire stop alla violenza	Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Sec. I gr.	225
213	Oltre le parole	Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Prim.	226
214	Oltre l'Umano	Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni	5. Educazione scientifica, STEM e tecnologie	Sec. I gr.	227
215	Più connessi, più soli	Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni	2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	Sec. I gr.	228
216	Risate su carta	Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Prim.	229
217	Storie tutte da ridere	Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni	4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale	Inf.	230
218	Primo approccio alla tessitura."Tesso il mio braccialetto su due fili di ordito",	A.P.S. Intrecciamo I Fili	—	Inf. · Prim.	231
219	"Borsina porta tutto con tracolla colorata" Realizzata su dodici fili di ordito	A.P.S. Intrecciamo I Fili	—	Prim. · Sec. I gr.	232
220	"Arazzo acchiappa sogni" Tecniche di intrecci di base su dodici fili	A.P.S. Intrecciamo I Fili	—	Prim. · Sec. I gr.	233
221	MUSIRITMIAMO	Isabella Brogiato	3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	Inf. · Prim.	234
—	SEZIONE DEDICATA — LET GROW: UN NOSTRO PASSO INDIETRO CHE FA CRESCERE	LET GROW	—	Prim.	235

EASY-BASKET A SCUOLA - NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA

SOGGETTO PROPONENTE Giovanni Mercaldo

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 6
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 20	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA Settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 30
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Corso di attività motoria basato sul "gioco" Pallacanestro che, in sintonia con le Linee Guida del Modello Integrato FIP per il Mini ed Easy Basket, si inserisce nella progettazione educativa della scuola dell'infanzia (ultimo anno) e della primaria.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
In base alle "Indicazioni Nazionali per i Piani di Studio Personalizzati nella Scuola Primaria" ed in sintonia con le Linee Guida del Modello Integrato FIP per il Mini ed Easy Basket ("Insegnare il minibasket" - Cremonini-Bortolussi-Regis - Ed. Calzetti Mariucci - 2015) ho progettato un corso di attività motoria che possa inserirsi nella progettazione educativa della scuola dell'infanzia (ultimo anno) e della primaria. Il bambino, con i suoi bisogni di emozionarsi, scoprire e giocare, è al centro dell'azione del docente e dell'istruttore, ed al termine del percorso avrà conseguito non solo conoscenze e abilità, ma competenze, per essere in grado di risolvere problemi di gioco, utilizzare abilità specifiche, affrontare con consapevolezza ed efficacia le situazioni sempre diverse proposte.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Obiettivi specifici in progressione didattica dall'Infanzia (ultimo anno) alla classe 5 primaria
- L'alfabeto motorio e percezioni sensoriali
- Consolidamento di schemi motori e posturali in funzione di parametri spaziali e temporali.
- Modalità espressive che utilizzano il linguaggio corporeo e movimento.
- Sviluppare capacità di combinazione e di coordinazione spazio-tempo
- Sviluppare coordinazione dinamica e orientamento
- Utilizzare abilità motorie in forma singola, a coppie, in gruppo.
- Interagire positivamente con gli altri valorizzando le diversità.
- Svolgere un ruolo attivo e significativo nelle attività di gioco-sport individuale e di squadra.
- Fair-play: cooperare nel gruppo e confrontarsi lealmente con i compagni.
- Assumere comportamenti igienici e salutistici.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Nel corso dei giochi sarà utlizzata la matematica per calcoli a mente dei punteggi, abituando così i bambini ad assimilare la materia come un gioco e fissando in modo ludico concetti astratti che possono diventare più concreti.

4.d Finalità generali
1. La corporeità come valore e in stretta relazione con tutte le altre dimensioni della persona
2. Agire in modo autonomo e responsabile
3. Il confronto interpersonale: praticare l'impegno personale e la solidarietà sociale.

4.e Obiettivi specifici
1. Scoperta e consolidamento del proprio alfabeto motorio (schemi motori e posturali)
2. Capacità propriocettive, esterocettive, di attenzione e concentrazione
3. Variare gli schemi motori in funzione di spazio e tempo, imparando i fondamentali del gioco
4. Utilizzare abilità motorie in forma singola, a coppie, in gruppo.
5. Fair play: Partecipare al gioco collettivo, rispettando indicazioni e regole, compagni ed avversari
6. Saper affrontare le "difficoltà" accettando in modo costruttivo la "sconfitta".

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Problem solving; Narrazione e storytelling; Attività motoria o psicomotoria; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
- Attività ludica.
- Metodologia del fare e del ricercare.
- Lezioni strutturate con progressioni didattiche.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra con canestri regolabili e piccoli attrezzi:(cerchi, coni, palloni easy-basket, "cinesini", ecc...)

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Le attività potranno essere svolte da tutti e saranno adattate, quando necessario e nei limiti del fattibile, ai bisogni specifici del bambino con una sua partecipazione mirata secondo le possibilità.
I bambini saranno coinvolti per un aiuto reciproco o come "assistente" dell'istruttore.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Giovanni Mercaldo
8.b Forma giuridica: Esperto-persona fisica
8.c Sede: Residenza: Perugia Via Sicilia 9 - Sedi attività: Istituzioni scolastiche Comune di Perugia
8.e Referente del progetto: Giovanni Mercaldo
8.f Qualifica e ruolo del referente: Istruttore Minibasket (Tessera FIP n.28147)- Allenatore Regionale Pallacanestro (Tessera FIP n. 4156
8.g Telefono: 3318474854
8.h E-mail: cipriani.mercaldo@alice.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
In ambito scolastico:
Per ASDil "Trasimeno Flippers":
2015-16 Progetto Minibasket a Scuola c/o scuola Primaria di Tuoro e di Passignano Ist. "D. Birago"
2016-20 Progetto Minibasket a Scuola c/o scuola Infanzia e Primaria di Tuoro Ist. "D. Birago"

Come Esperto Persona-fisica
2024-26 Progetto "Easy-Basket a scuola" c/o I.C. Perugia 2 – Primaria I.Silone

Extrascolastico: Trasimeno Flippers Summer Camp
dal 2014 al 2019 - Istruttore gruppi dai 6 ai 14 anni

Minibasket: c/o Trasimeno Flippers A.S.Dil.
2014- 15 Assist. cat. Esordienti (età 11 anni)
2015- 17 Assist. cat. Pulcini (età 5-6 anni) - Scoiattoli (età 7-8 nni) - Aquilotti (età 9-10 anni)
2018- 19 Primo Allenatore Esordienti - Assistente Scoiattoli e Aquilotti
2019- 21 Primo Allenatore Pulcini e Scoiattoli - Assistente

9.b Operatori
1. **Giovanni Mercaldo** — *Istruttore esperto referente del progetto*
Istruttore Minibasket (Tessera FIP n.28147)

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 27/08/2026
Nome e cognome del proponente: Giovanni Mercaldo
In qualità di: soggetto attuatore

Allena la mente | Scacchi a scuola

SOGGETTO PROPONENTE **UniChess S.S.D. a R.L.**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Psicomotricità educativa e funzionale; Sport inclusivo e adattato	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA Settimanale (un incontro alla settimana)	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 61
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Laboratorio scolastico in presenza che utilizza gli scacchi come strumento educativo per allenare pensiero logico, attenzione, pianificazione e problem solving. Attraverso esercizi, mini-sfide, attività cooperative e partite guidate, gli alunni apprendono le regole del gioco, confrontano strategie e sviluppano autonomia, rispetto dei turni e gestione dell'errore. Il percorso si conclude con un torneo interno a carattere educativo.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno di rafforzare attenzione, controllo dell'impulsività, memoria di lavoro, pianificazione e capacità di rivedere una strategia dopo l'errore. Tali funzioni esecutive sono centrali per apprendimento e autoregolazione e si sviluppano durante infanzia e adolescenza (Diamond, 2013). Gli scacchi propongono un contesto regolato e inclusivo in cui formulare ipotesi, prevedere conseguenze e prendere decisioni. La ricerca rileva possibili effetti positivi, ma non automatici, sulle abilità cognitive e matematiche (Sala e Gobet, 2016; Rosholm et al., 2017). Il gioco è quindi impiegato come mediatore didattico, con attività graduate e valorizzazione dell'errore.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con matematica, educazione civica e italiano. Attraverso problemi e partite guidate, gli alunni riconoscono relazioni, formulano ipotesi, pianificano strategie, valutano conseguenze e verificano soluzioni, sviluppando pensiero logico, orientamento spaziale e problem solving. La verbalizzazione delle mosse e il confronto tra strategie rafforzano comprensione e argomentazione. Il rispetto di regole, turni e avversario, insieme alla gestione di vittoria, sconfitta ed errore, concorre alle competenze personali, sociali e civiche. Le attività favoriscono autonomia, collaborazione e imparare a imparare.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il laboratorio si integra nella programmazione attraverso un confronto iniziale tra istruttore e docenti, per collegare le attività agli obiettivi della classe e graduarne la difficoltà. Gli insegnanti possono introdurre coordinate, relazioni spaziali, regole e lessico specifico. I problemi scacchistici possono essere ripresi in matematica per logica e problem solving, in italiano per descrivere e argomentare le scelte, in educazione civica per riflettere su regole e responsabilità. La rielaborazione avverrà
mediante schede, diari di gioco, confronto tra strategie e analisi degli errori, con condivisione degli esiti.

4.d Finalità generali
1. Sviluppo del pensiero logico-strategico e delle capacità di problem solving.
2. Potenziamento delle funzioni esecutive e dei processi di autoregolazione.
3. Promozione delle competenze relazionali, della partecipazione inclusiva e del rispetto delle regole.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e utilizzare scacchiera, coordinate, pezzi e relativi movimenti.
2. Applicare le regole fondamentali in esercizi, situazioni di gioco e partite guidate.
3. Analizzare semplici posizioni, individuando minacce, opportunità e possibili soluzioni.
4. Progettare brevi sequenze di mosse, verificarne gli effetti e adattare la strategia alla risposta avversaria.
5. Descrivere e argomentare le proprie scelte, confrontandole con strategie alternative.
6. Collaborare a coppie o in gruppo, rispettando regole, turni, avversari ed esito della partita.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alla scuola; Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Al termine del percorso sarà organizzato un torneo interno a più turni, con tempi adeguati all'età. Gli alunni applicheranno le regole, gestiranno il tempo e rispetteranno l'avversario. Saranno osservati autonomia, concentrazione, correttezza e gestione dell'esito. Oltre alla classifica saranno valorizzati
partecipazione, progressi e fair play, con attestati e premi simbolici.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Educazione tra pari; Discussione e confronto in gruppo; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività si svolgeranno in presenza con metodologia laboratoriale e scoperta guidata. Dopo una breve introduzione, gli alunni sperimenteranno regole e strategie mediante esercizi, problemi, mini-sfide e partite guidate. Osserveranno posizioni, formuleranno ipotesi, confronteranno alternative e verificheranno gli effetti delle mosse. Il lavoro a coppie e in piccoli gruppi favorirà cooperazione e tutoring tra pari, con ruoli alternati. Le attività saranno graduate per età e livello. L'errore sarà
usato come risorsa, con riflessione sulle strategie, feedback immediato e brevi momenti di autovalutazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula con tavoli e sedie; lavagna o LIM/proiettore, se disponibile. Presenza del docente per vigilanza e raccordo didattico.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Scacchiere e set completi, orologi scacchistici, materiali didattici, schede operative graduate, esercizi e attrezzature necessarie allo svolgimento del torneo interno finale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Scheda di osservazione dell'insegnante; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli alunni della scuola primaria e secondaria, anche senza conoscenze scacchistiche, e non richiede abilità motorie specifiche. Le consegne saranno brevi e accompagnate da dimostrazioni visive. Per disabilità o BES sono previsti tempi distesi, compiti graduati, scacchiere ad alto contrasto o tattili, pezzi ingranditi, supporti iconici e partecipazione assistita. Per difficoltà linguistiche saranno usati modellamento pratico, lessico essenziale e tutoring tra pari. Attività a coppie o in piccoli gruppi, ruoli differenziati e pause favoriranno la partecipazione. Gli adattamenti saranno concordati con docenti e figure di sostegno, nel rispetto di PEI e PDP.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: UniChess S.S.D. a R.L.
8.b Forma giuridica: Società Sportiva Dilettantistica a Responsabilità Limitata
8.c Sede: Via G. Dottori 90, 06132 Perugia (PG)
8.d Sito web: www.unichess.it
8.e Referente del progetto: Roberto Mogranzini
8.f Qualifica e ruolo del referente: Grande Maestro di scacchi | FIDE Senior Trainer | Tutor SNAQ
8.g Telefono: 329 795 4623
8.h E-mail: info@unichess.it
8.i PEC: unichess@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
UniChess, FIDE Academy con sede a Perugia, progetta e realizza attività scacchistiche, laboratori logico-strategici e percorsi formativi rivolti a bambini, adolescenti, docenti e operatori. Ha maturato esperienza nella promozione degli scacchi in ambito scolastico, nei programmi giovanili e nell'organizzazione di manifestazioni nazionali e internazionali. Le attività educative integrano apprendimento delle regole, pensiero logico, problem solving, inclusione, collaborazione e cittadinanza, con contenuti e metodologie graduati per età e livello di partenza.

9.b Operatori
1. **Riccardo Marsili** — *Istruttore e conduttore delle attività*
Istruttore di scacchi; esperienza in eventi giovanili
2. **Tommaso Arcelli** — *Istruttore e conduttore delle attività*
Istruttore e psicologo

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 27/08/2026
Nome e cognome del proponente: Roberto Mogranzini
In qualità di: Amministratore unico

Creiamo le Crew.Risposte a passo di danza

SOGGETTO PROPONENTE **società sportiva funny gin**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE Da un minimo di tre mesi	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1h	5.D.3 CADENZA PREVISTA una volta a settimana per classe	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 28
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI Altro	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Attività motoria con il supporto della musica, pensata per aiutare bambini e ragazzi a riconoscere, esprimere e incanalare le diverse emozioni attraverso il movimento. Giochi motori, percorsi, esercizi a corpo libero e attività accompagnate dalla musica completeranno l'esperienza.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto nasce da circa vent'anni di esperienza nell'attività motoria con bambini e ragazzi e dalla consapevolezza dell'importanza del movimento non solo per lo sviluppo fisico, ma anche per il benessere emotivo e relazionale.
Durante l'infanzia e la preadolescenza, il corpo rappresenta uno dei principali strumenti attraverso cui conoscere se stessi, esprimere le emozioni e relazionarsi con gli altri. L'attività fisica regolare contribuisce infatti al benessere fisico, psicologico e cognitivo di bambini e adolescenti (WHO, 2020), mentre lo sviluppo della capacità di riconoscere e gestire le emozioni costituisce un elemento importante della crescita (Goleman, 1995).
Attraverso musica, giochi motori, percorsi ed esercizi a corpo libero, il progetto vuole aiutare bambini e ragazzi a riconoscere e incanalare le diverse emozioni attraverso il movimento, sperimentando il corpo come una risorsa per il proprio benessere. L'approccio ludico e psicomotorio favorirà inoltre consapevolezza corporea, autonomia, relazione e fiducia nelle proprie capacità (Le Boulch, 1981).
Riferimenti: Goleman, D. (1995), Emotional Intelligence; Le Boulch, J. (1981), Le développement psychomoteur de la naissance à 6 ans; WHO (2020), Guidelines on Physical Activity and Sedentary Behaviour.
Fonti citate: D. (1995); J. (1981); WHO (2020); WHO, 2020

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con il curricolo scolastico attraverso l'Educazione motoria/Educazione fisica e, per la scuola dell'infanzia, con i campi di esperienza "Il corpo e il movimento", "Il sé e l'altro" e "Immagini, suoni, colori".
Attraverso giochi, percorsi, attività a corpo libero e musica, si favoriscono lo sviluppo degli schemi motori di base, della coordinazione, dell'equilibrio e della consapevolezza corporea, insieme alla capacità di riconoscere ed esprimere le emozioni attraverso il movimento.
Le attività di gruppo promuovono inoltre collaborazione, rispetto delle regole, socializzazione e fiducia nelle proprie capacità. Il progetto contribuisce così allo sviluppo globale del bambino, valorizzando il corpo e il movimento come strumenti di espressione, relazione e benessere psicofisico.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi con la normale programmazione attraverso attività collegate a educazione motoria, musica ed educazione emotiva. Gli insegnanti potranno preparare o approfondire i temi proposti con semplici momenti di confronto sulle emozioni, sul corpo e sul benessere. Le esperienze vissute potranno essere successivamente rielaborate in classe attraverso disegni, racconti, attività musicali o conversazioni di gruppo, favorendo il collegamento tra esperienza motoria e apprendimenti curriculari.

4.d Finalità generali
1. elevare la coordinazione del bambino
2. fargli scoprire le proprie potenzialità nell' attività fisica
3. supportare l'insegnante di riferimento durante l'attività svolta

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e sperimentare le principali possibilità di movimento del proprio corpo.
2. Utilizzare il movimento e la musica per esprimere e riconoscere diverse emozioni.
3. Sviluppare coordinazione, equilibrio, ritmo e orientamento nello spazio attraverso giochi e percorsi motori.
4. Collaborare con i compagni rispettando regole, turni e indicazioni durante le attività.
5. Sperimentare l'attività motoria come strumento per favorire il benessere, gestire le tensioni e acquisire maggiore consapevolezza corporea.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Spettacolo o performance

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Al termine del progetto, in coordinamento con le insegnanti, sarà realizzato un saggio finale durante il quale la classe potrà presentare un'attività motoria e musicale, mettendo in pratica e condividendo le competenze e le esperienze acquisite durante il percorso.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Educazione tra pari; Attività motoria o psicomotoria; Attività all'aperto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività saranno proposte attraverso una metodologia ludica, esperienziale e partecipativa, basata su giochi motori, percorsi, esercizi a corpo libero e attività con la musica. Gli alunni saranno coinvolti attivamente, sia individualmente sia in gruppo, sperimentando il movimento come strumento di espressione delle emozioni, relazione e benessere. Saranno valorizzati la collaborazione, la creatività e il rispetto dei tempi e delle capacità di ciascuno. Il percorso si concluderà con la preparazione condivisa di un saggio finale.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Nessun ruolo richiesto agli insegnanti; Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
palestra, giardino della scuola

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Scheda di osservazione dell'insegnante

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a bambini e ragazzi in età scolare e non richiede particolari competenze motorie pregresse. Le attività saranno calibrate in base all'età, alle capacità e alle caratteristiche del gruppo.
Per garantire la più ampia partecipazione, giochi, percorsi, esercizi e attività musicali potranno essere adattati nei tempi, nell'intensità, nei materiali e nelle modalità di esecuzione. Particolare attenzione sarà dedicata agli alunni con disabilità, bisogni educativi speciali o altre difficoltà, prevedendo consegne semplici, dimostrazioni pratiche, supporto individuale e modalità alternative di partecipazione, sempre in collaborazione con gli insegnanti e nel rispetto delle condizioni di sicurezza.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: società sportiva funny gin
8.b Forma giuridica: Società sportiva Funny Gin
8.c Sede: via della costituzione, 38
8.e Referente del progetto: Moroni Martina
8.f Qualifica e ruolo del referente: Preparatore atletico. uefa c.
8.g Telefono: 3707046146
8.h E-mail: moronimartina88@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
In questi, quasi vent'anni di attività abbiamo lavorato in scuole dell'infanzia e scuola primaria di diverse sedi territoriale perugine.

9.b Operatori
1. **Moroni Martina** — *referente/ istruttore*
Preparatore atletico, uefa c, istruttore giochi tradizionali, afa. etc..
2. **Rossana Guerrieri** — *istrutore*
istruttore di. pallavolo,nuoto, ginnastica artistica, giochi tradizionali, insegnante scuola primaria di motoria ect

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 19/08/2026
Nome e cognome del proponente: Moroni Martina
In qualità di: REFERENTE

Alla scoperta dei giochi tradizionali

SOGGETTO PROPONENTE società sportiva funny gin

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE da un minimo di tre mesi	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 h	5.D.3 CADENZA PREVISTA una volta a settimana per classe	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 28
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto nasce con l'obiettivo di riscoprire e valorizzare i giochi tradizionali come parte del patrimonio culturale e della memoria collettiva. Attraverso attività ludiche e momenti di condivisione, si vuole favorire l'incontro tra generazioni, la socializzazione e la conoscenza delle tradizioni locali.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno di offrire a bambini e ragazzi occasioni di socializzazione, movimento e apprendimento attraverso il gioco. I giochi tradizionali favoriscono lo sviluppo di competenze motorie, cognitive e relazionali, insegnando il rispetto delle regole, la cooperazione e la gestione delle emozioni (Vygotskij, 1978; Gray, 2013). Inoltre, permettono di riscoprire le tradizioni locali e rafforzare il legame tra generazioni e il senso di appartenenza alla comunità, attraverso un apprendimento basato sull'esperienza (Dewey, 1938).

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con il curricolo scolastico attraverso un approccio interdisciplinare. I giochi tradizionali coinvolgono principalmente Educazione motoria, favorendo coordinazione, equilibrio e rispetto delle regole; Educazione civica, attraverso collaborazione, inclusione e rispetto degli altri; Italiano e Storia, mediante la raccolta e il racconto di giochi, testimonianze e tradizioni del territorio. Il progetto contribuisce così allo sviluppo di competenze motorie, sociali, comunicative e culturali, valorizzando la partecipazione attiva e il senso di appartenenza alla comunità.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi con la normale programmazione attraverso attività preparatorie e di rielaborazione svolte in classe. Gli alunni potranno ricercare e raccogliere testimonianze sui giochi del passato, descriverne oralmente e per iscritto regole e caratteristiche, confrontarli con i giochi attuali e approfondirne il contesto storico e culturale. Le attività pratiche potranno inoltre essere collegate a Educazione motoria, Italiano, Storia ed Educazione civica, favorendo un apprendimento interdisciplinare e partecipativo.

4.d Finalità generali
1. riscoprire la nostra storia
2. interazione con i genitori e i nonni (coinvolgendoli anche nell'attività stessa)
3. cercare ti sostituire i dispositovi digitali e tornare nei parchi a giocare

4.e Obiettivi specifici
1. Conoscere e sperimentare alcuni giochi tradizionali, comprendendone regole e caratteristiche.
2. Rispettare e applicare le regole durante le attività di gioco.
3. Collaborare con i compagni, sviluppando capacità di cooperazione e inclusione.
4. Sviluppare e utilizzare abilità motorie quali coordinazione, equilibrio e orientamento.
5. Descrivere e confrontare i giochi tradizionali con quelli contemporanei.
6. ▪ Riconoscere e valorizzare i giochi tradizionali come parte del patrimonio culturale locale.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Spettacolo o performance; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il progetto si concluderà con una parte della giornata dedicata ai giochi tradizionali, durante la quale gli alunni potranno mettere in pratica i giochi appresi e condividerli con compagni, famiglie e comunità scolastica. Il momento finale potrà essere accompagnato da cartelloni, schede o brevi presentazioni realizzate dagli alunni per documentare le attività e le regole dei giochi.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività ludica e gioco educativo; Ricerca e scoperta guidata; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Attività motoria o psicomotoria; Attività all'aperto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività saranno realizzate attraverso una metodologia laboratoriale, cooperativa ed esperienziale, privilegiando il coinvolgimento diretto degli alunni. I partecipanti sperimenteranno i giochi tradizionali, collaboreranno in piccoli gruppi, apprenderanno e applicheranno le regole e condivideranno le proprie esperienze. Saranno valorizzati il learning by doing, la partecipazione attiva, l'inclusione e il confronto tra pari.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Scheda di osservazione dell'insegnante

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a bambini e ragazzi in età scolare e non richiede particolari competenze pregresse. Le attività saranno adeguate all'età e alle capacità motorie dei partecipanti, con regole semplici e progressive. Per garantire la più ampia partecipazione, i giochi potranno essere adattati nei tempi, negli spazi, nei materiali e nelle modalità di esecuzione, prevedendo supporto individuale o dei compagni. Particolare attenzione sarà dedicata all'inclusione degli alunni con disabilità, bisogni educativi speciali o difficoltà linguistiche, nel rispetto delle condizioni di sicurezza e delle esigenze individuali.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: società sportiva funny gin
8.b Forma giuridica: Società sportiva Funny Gin
8.c Sede: via della costituzione, 38
8.e Referente del progetto: Moroni martina
8.f Qualifica e ruolo del referente: Preparatore atletico, uefa c
8.g Telefono: 3707046146
8.h E-mail: moronimartina88@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
In questi, quasi vent'anni di attività abbiamo lavorato in scuole dell'infanzia e scuola primaria di diverse sedi territoriale perugine.

9.b Operatori
1. **Moroni Martina** — *REFERENTE/ ISTRUTTORE*
Preparatore atletico, uefa c , istruttore giochi tradizionali, istruttore afa
2. **Rossana Guerrieri** — *istruttore*
istruttore di. pallavolo,nuoto, ginnastica artistica, giochi tradizionali, insegnante scuola primaria di motoria ect

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 19/08/2026
Nome e cognome del proponente: Moroni Martina
In qualità di: REFERENTE

Ping-Pong per tutti: il Tennistavolo come strumento di educazione motoria e sviluppo tecnico

SOGGETTO PROPONENTE **A.S.D. Perugia Tennistavolo**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado	1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe		
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 8 + evento finale	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale 5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 20
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica	5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente; Palestra a disposizione della associazione Indirizzo (altra sede): sede della A.S.D. Perugia Tennistavolo (Via R. Gallenga 4/C, Perugia)	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto mira alla promozione sociale e sportiva del tennistavolo nel contesto scolastico. Attraverso attività ludico-motorie, gli alunni svilupperanno coordinazione, riflessi e orientamento. Verranno inoltre potenziate le dinamiche di aggregazione e integrazione all'interno del gruppo classe.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Si osserva frequentemente nella popolazione scolastica una sedentarietà diffusa e una conseguente carenza nello sviluppo delle capacità coordinative speciali, in particolare l'orientamento spazio-temporale e la coordinazione oculo-manuale. Il tennistavolo si inserisce come risposta mirata a questo bisogno: trattandosi di uno sport di situazione ad alta velocità di esecuzione, richiede e sviluppa un rapido affinamento neuromotorio, il controllo posturale e tempi di reazione minimi (Schmidt & Lee, 2020)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda direttamente con il campo di esperienza "IL CORPO E IL MOVIMENTO" e con gli obiettivi curricolari dell'Educazione Fisica, mirando all'acquisizione di abilità motorie specifiche e alla padronanza degli schemi motori in contesti di gioco strutturato; oltre che dell'Educazione Civica (rispetto dell'avversario e inclusione).

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
L'intervento pratico al tavolo funge da laboratorio diretto per il consolidamento degli schemi motori, lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale, la rapidità di reazione, l'affinamento della propriocezione, dell'equilibrio dinamico e della lateralità. Il tennistavolo è uno strumento eccellente per educare al fair play. Le attività offrono spunti concreti per la rielaborazione in classe dei concetti di rispetto delle regole, auto-arbitraggio, gestione della frustrazione sportiva, rispetto dell'avversario e inclusione.

4.d Finalità generali
1. Autare l'alunno a sviluppare coordinazione, riflessi e orientamento divertendosi.
2. Contribuire alla promozione sociale e sportiva del tennistavolo.
3. Avviare gli alunni alla conoscenza tecnica e alla pratica sportiva del tennistavolo.

4.e Obiettivi specifici
1. Migliorare la coordinazione oculo-manuale, i riflessi e l'orientamento spaziale.
2. Sperimentare le tecniche base del tennistavolo divertendosi.
3. Collaborare con i compagni nel doppio e nelle attività a squadre.
4. Rispettare le regole di gioco e l'arbitraggio dei compagni.
5. Eseguire in modo corretto i gesti tecnici fondamentali del tennistavolo.
6. Applicare correttamente il regolamento tecnico sportivo durante le simulazioni di partita.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Evento pubblico; Prodotto audiovisivo o digitale

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Torneo di fine progetto intra-scolastico e creazione di un video ricordo del progetto.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività ludica e gioco educativo; Attività motoria o psicomotoria; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il metodo si baserà su una didattica attiva mediante esercitazioni pratiche dirette al tavolo e circuiti motori propedeutici. L'intervento in classe avverrà tramite esperti del settore, che coinvolgeranno gli alunni in lezioni frontali di pratica al tavolo o circuiti motori propedeutici alla disciplina del tennistavolo, alternate a momenti di teoria relativi alla cultura sportiva e al regolamento di gioco del tennistavolo.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
palestra

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
tavoli, reti, racchette, palline, strumenti accessori

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il tennistavolo è uno degli sport paralimpici per eccellenza e la A.S.D. Perugia T.T. adotta metodologie altamente inclusive. Le attività non richiedono prerequisiti fisici particolari e i tavoli, le racchette e le palline possono essere adattati per permettere la partecipazione attiva, in sicurezza, di alunni con Bisogni Educativi Speciali (BES) o disabilità motorie e cognitive, lavorando sul consolidamento dell'autostima.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: A.S.D. Perugia Tennistavolo
8.b Forma giuridica: Associazione Sportiva Dilettantistica
8.c Sede: Via Romeo Gallenga 4/c
8.e Referente del progetto: Federico Baciocchi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Allenatore di 2° Livello, Presidente e Direttore Tecnico A.s.d. Perugia Tennistavolo
8.g Telefono: 3458478050
8.h E-mail: asdperugiatt@gmail.com
8.i PEC: fitet1291@pec.fitet.org

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Negli anni abbiamo svolto come associazione decine di progetti e attività ludico, ricreative, sportive, formative in tutto il territorio perugino. Racchette in Classe: scuole primarie e secondarie di 1° e 2° grado, febbraio-maggio di ogni anno, I.C. 5, I.C. 12, Capitini, Volta, Bernardino di Betto, Pascal; lezioni frontali di pratica del tennistavolo, precedute da una spiegazione teorica della tecnica e dei regolamenti e coadiuvate dall'esecuzione di circuiti motori con attività affini e propedeutiche alla pratica del tennistavolo.
-TennistavolOltre: scuole secondarie di 2° grado, novembre, marzo di ogni anno, Cavour-Marconi-Pascal; lezioni frontali di tennistavolo riservate ai ragazzi con disabilità fisica o intellettiva ai quali vengono affiancati a rotazione compagni di classe per incrementare un senso di appartenenza, di aiuto civico e di supporto necessario per lo sviluppo e la crescita dei giovani.
-Scuola Attiva: scuole primarie e secondarie di 1° e 2° grado, febbraio-maggio di ogni anno, I.C. 5, I.C. 12, Capitini, Volta, Bernardino di Betto, Pascal; lezioni frontali di pratica del tennistavolo, precedute da una spiegazione teorica della tecnica e dei regolamenti e coadiuva

9.b Operatori
1. **MIRKO BRUSCHI** — *TECNICO QUALIFICATO*
tecnico di 1° livello, esperienza pluriennale in progetti scolastici
2. **FEDERICO BACIOCCHI** — *TECNICO QUALIFICATO*
tecnico di 2° livello, esperienza decennale in progetti scolastici
3. **DAVIDE MARTELLINI** — *AIUTANTE/SUPPORTO*
sparring e atleta agonista, partecipazione triennale in progetti scolastici
4. **MIRIAM PIRAINO** — *TECNICO QUALIFICATO, PREPARATRICE ATLETICA*
tecnico di 1° livello e laurea magistrale in scienze motorie, esperienza pluriennale in progetti scolastici
5. **COSIMO TOSI** — *TECNICO QUALIFICATO*
tecnico di 1° livello, esperienza pluriennale in progetti scolastici

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 25/08/2026
Nome e cognome del proponente: Federico Baciocchi
In qualità di: Presidente A.s.d. Perugia Tennistavolo

Personalità in Crescita – Emozioni, Corpo e Relazioni nell'Adolescenza

SOGGETTO PROPONENTE Unione Nazionale Consumatori Umbria (UNC Umbria)

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Benessere psicologico e prevenzione del disagio; Educazione affettiva ed emotiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 3	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA Incontri in giornate distinte, da gennaio a maggio, secondo calendario concordato con la scuola	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 15
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI Indirizzo (scuola): Plessi scolastici delle classi aderenti	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Percorso di prevenzione e promozione del benessere psicologico rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo grado. Attraverso incontri dialogici ed esperienziali, il progetto accompagna i ragazzi nella consapevolezza delle emozioni, dei cambiamenti corporei, dell'immagine di sé e delle relazioni, favorendo autostima, rispetto e capacità di chiedere aiuto.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La preadolescenza e l'adolescenza sono fasi caratterizzate da profondi cambiamenti corporei, emotivi e relazionali. Il confronto con i pari, il giudizio sociale e i modelli veicolati dai media possono incidere sulla percezione di sé, sull'autostima e sull'immagine corporea. Il progetto risponde al bisogno di offrire agli studenti uno spazio educativo protetto nel quale riconoscere e nominare le emozioni, comprendere i cambiamenti, sviluppare relazioni rispettose e prevenire forme di disagio, isolamento, bullismo e comportamenti disfunzionali legati al corpo e all'alimentazione.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con Educazione civica e con le attività trasversali dedicate al benessere, alla cittadinanza, alla convivenza civile e alla prevenzione del disagio. Contribuisce allo sviluppo delle competenze personali, sociali e della capacità di imparare a imparare, sostenendo consapevolezza di sé, comunicazione, rispetto delle differenze, gestione delle emozioni e qualità delle relazioni.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Gli incontri possono essere integrati nella programmazione della classe attraverso brevi attività preparatorie, momenti di confronto con i docenti e successive rielaborazioni sui temi delle emozioni, del rispetto, dell'immagine corporea, delle relazioni tra pari e dell'uso consapevole dei social media. La restituzione conclusiva consente di collegare quanto emerso alle attività educative già presenti nella scuola.

4.d Finalità generali
1. Promuovere il benessere psicologico e la consapevolezza di sé durante la crescita.
2. Favorire relazioni sane, rispettose e inclusive tra pari.
3. Prevenire precocemente forme di disagio legate a emozioni, immagine corporea, bullismo e comportamenti a rischio.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e descrivere le principali emozioni e i loro effetti sul comportamento.
2. Utilizzare modalità più consapevoli per comunicare emozioni, bisogni e confini personali.
3. Riflettere sull'influenza dei social media e dei modelli estetici sulla percezione del corpo.
4. Riconoscere dinamiche relazionali rispettose e comportamenti di esclusione o bullismo.
5. Sperimentare il confronto nel gruppo rispettando vissuti, differenze e punti di vista.
6. Riconoscere segnali di difficoltà e individuare adulti e risorse a cui poter chiedere aiuto.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Al termine del percorso è prevista una restituzione condivisa con i docenti e, ove possibile, un breve momento di confronto con le famiglie, per favorire continuità educativa tra scuola e contesto familiare.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Narrazione e storytelling; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Tre incontri per classe, condotti con approccio dialogico, partecipativo ed esperienziale. Gli studenti saranno coinvolti attraverso domande-stimolo, confronto guidato, attività di riflessione individuale e di gruppo e situazioni vicine alla loro esperienza quotidiana. Il clima sarà accogliente e non giudicante, con attenzione all'ascolto reciproco e alla libertà di espressione. I temi comprenderanno emozioni, cambiamenti corporei, percezione di sé, relazioni, influenza dei media e dei social network e prevenzione del disagio.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula idonea allo svolgimento di attività dialogiche e di gruppo; eventuale LIM/proiettore se disponibile.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiali e schede per attività di riflessione e confronto; eventuali contenuti di supporto predisposti dalla professionista.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è pensato per gli studenti della scuola secondaria di primo grado e non richiede prerequisiti specifici. Le attività sono prevalentemente dialogiche ed esperienziali e saranno adattate ai bisogni del gruppo classe, con consegne chiare, linguaggio accessibile, tempi flessibili e diverse modalità di partecipazione. Sarà garantita attenzione agli alunni con disabilità, bisogni educativi speciali, difficoltà linguistiche o condizioni di vulnerabilità, in raccordo con i docenti, evitando esposizioni personali obbligatorie e favorendo un clima rispettoso e inclusivo.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Unione Nazionale Consumatori Umbria (UNC Umbria)
8.b Forma giuridica: Ente del Terzo Settore - Associazione di Promozione Sociale (APS)
8.c Sede: Perugia
8.d Sito web: www.consumatoriumbria.it
8.e Referente del progetto: Dott.ssa Francesca Sorbera
8.f Qualifica e ruolo del referente: Psicologa - referente e conduttrice delle attività; collaboratrice UNC Umbria
8.g Telefono: 3207940212 / 3402878053
8.h E-mail: info@consumatoriumbria.it
8.i PEC: unc@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
UNC Umbria, Ente del Terzo Settore - Associazione di Promozione Sociale, svolge da anni attività educative e di prevenzione nelle scuole, rivolte a bambini e adolescenti sui principali temi sociali: cittadinanza consapevole, diritti, relazioni, uso responsabile del digitale, comportamenti a rischio e prevenzione del disagio. L'esperienza maturata nel confronto con studenti e comunità scolastiche costituisce una base consolidata per percorsi di sensibilizzazione, consapevolezza e promozione del benessere.

9.b Operatori
1. **Dott.ssa Francesca Sorbera** — *Psicologa - referente e conduttrice*
Laurea in Psicologia; laurea in Filosofia ed Etica delle Relazioni Umane; esperienza dal 2009 con adolescenti, famiglie e prevenzione del disagio e dei DNA; collaboratrice UNC Umbria dal 2017; esperienza in incontri, seminari e progetti educativi in ambito scolastico.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 26/08/2026
Nome e cognome del proponente: Avv. Damiano Marinelli
In qualità di: Legale rappresentante UNCU

ALFABETO NASCOSTO TRA LE LAVAGNE

SOGGETTO PROPONENTE LE MACCHINE CELIBI SOC COOP

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo; Educazione affettiva ed emotiva; Educazione artistica e visiva; Creatività ed espressione artistica; Partecipazione democratica; Educazione al patrimonio culturale; Storia locale e memoria collettiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ORE	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 15
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente Indirizzo (altra sede): MUSEO CIVICO PALAZZO DELLA PENNA CENTRO PER LE ARTI CONTEMPORANEE	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Analizzando le immagini parlanti delle lavagne di Beuys si elaborano alfabeti "segreti " per immagini e si elaborano delle lavagne che poi vengono esposte al gruppo classe

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
I laboratori sono stati ideati principalmente partendo dalla lettura dei seguenti testi J. Piaget, La psicologia dell'intelligenza; B. Munari, Fantasia, Dewey J. (1916), Democrazia e educazione Si è voluto puntare su: La capacità di costruire la conoscenza attraverso esplorazione, esperienza, scoperta e sviluppo del pensiero Sviluppare la creatività e l'immaginazione attraverso sperimentazione visiva e uso di materiali differenti Creare esperienze e occasioni di cooperazione, dialogo e responsabilità nel piccolo gruppo.
Fonti citate: J. Piaget, La psicologia dell'intelligenza; B. Munari, Fantasia; Dewey J. (1916), Democrazia e educazione

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Le scelte laboratoriali proposte risultano coerenti con le finalità formative della scuola primaria di primo grado, in quanto mirano a promuovere un apprendimento attivo e significativo. Si intende favorire la costruzione autonoma delle conoscenze; si mira a sviluppare creatività e immaginazione; infine, si intendono potenziare la cooperazione, il dialogo.

4.d Finalità generali
1. SVILUPPO DELLA CREATIVITA'
2. POTENZIARE CAPACITA' LINGUISTICA
3. PROMUOVERE LA CONSAPEVOLEZZA DELL'USO DI CODICI E LINGUAGGI

4.e Obiettivi specifici
1. ESPLORARE E SPERIMENTARE
2. RAPPRESENTARE E COMUNICARE
3. OSSERVARE E DESCRIVERE
4. CONFRONTARE E RIELABORARE
5. COLLABORARE
6. PROGETTARE E PRODURRE

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Mostra o esposizione

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Narrazione e storytelling; Attività artistica, musicale o teatrale; Visita guidata o uscita nel territorio

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
COLORI, MATITE, FOGLI, FORBICI

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Per garantire l'inclusione e la partecipazione si farà attenzione a che le consegne siano chiare e accompagnate, quando utile, da immagini, esempi concreti e dimostrazioni pratiche. Sarà favorita la collaborazione tra pari, anche attraverso l'assegnazione di ruoli differenti all'interno del piccolo gruppo, in modo che ciascun possa contribuire secondo le proprie possibilità e valorizzare le proprie competenze. L'organizzazione degli spazi e dei materiali terrà conto delle esigenze di sicurezza e accessibilità, garantendo adeguati spazi di movimento e postazioni facilmente fruibili.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: LE MACCHINE CELIBI SOC COOP
8.b Forma giuridica: SOCIETA' COOPERATIVA
8.c Sede: VIA F.MALAGUTI BOLOGNA
8.e Referente del progetto: BALDONI MARIA SERENA
8.f Qualifica e ruolo del referente: OPERATIRICE MUSEALE ADETTA ALLA DIDATTICA
8.g Telefono: 3493656236
8.h E-mail: coordinamento.perugia@lemacchinecelibi.coop

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
La cooperativa Le macchine Celibi ha preso in gestione i servizi museali da aprile 2024, da settembre dello stesso anno ha progettato un'offerta formativa laboratoriale che coinvolgesse le collezioni permanenti e le mostre temporanee. La gestione del servizio è sempre stata affidata ad operatori competenti con esperienze nel campo dell'educazione.

9.b Operatori
1. **MARIA SERENA BALDONI** — *COORDINATRICE*
OPERATRICE MUSEALE CON TITOLO DI EDUCATRICE
2. **GIORGIA GORETTI** — *OPERATRICE MUSEALE*
STORICA DELL'ARTE
3. **FEDERICA IORFIDA** — *OPERATRICE MUSEALE*
STORICA DELL'ARTE

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 8/31/2026
Nome e cognome del proponente: MARIA SERENA BALDONI
In qualità di: coordinatrice

DAL GIOCO ALLA MESSA IN SCENA

SOGGETTO PROPONENTE Teatro Carthago di Mahdi Kraiem

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 15	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1h per la primaria, 1h 30' per la secondaria di primo grado	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 37
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Proposta di laboratorio teatrale basato su gioco, improvvisazione ed espressione corporea.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde alla necessità di contrastare le difficoltà emotive, relazionali e di espressione corporea, difficoltà accentuate dai media digitali, offrendo uno spazio protetto di crescita personale e sociale. Per la scuola primaria, in particolare risponde al bisogno di esplorazione emotiva, coordinazione motoria e alfabetizzazione sociale attraverso il gioco simbolico. La drammatizzazione favorisce l'empatia e l'inclusione, valorizzando le intelligenze multiple in una fase chiave dello sviluppo dell'identità (Gardner, 1983; Goleman, 1995).
Per la scuola secondaria di primo grado, in particolare, risponde al bisogno di rielaborazione del sé, gestione dell'ansia da prestazione e sviluppo del pensiero critico. Il teatro agisce come mediatore per l'espressione dei conflitti identitari e per la costruzione di competenze civiche e relazionali consapevoli (Nussbaum, 2010).
Bibliografia di riferimento
Gardner, H. (1983). Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences. Basic Books.
Goleman, D. (1995). Emotional Intelligence. Bantam Books.
Nussbaum, M. C. (2010). Not for Profit: Why Democracy Needs the Humanities. Princeton University Press.
Fonti citate: H. (1983); D. (1995); C. (2010)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda al curricolo promuovendo le Competenze chiave per l'apprendimento permanente UE (2018), in particolare: la Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare e la Consapevolezza ed espressione culturale. Scuola Primaria:
Campi/Discipline: Italiano, Educazione Fisica, Arte e Musica, Educazione Civica. Traguardi di competenza: Utilizzo del linguaggio corporeo per esprimere emozioni; ascolto e rielaborazione di storie; cooperazione nel gioco drammatico e rispetto delle regole di gruppo. Scuola Secondaria di Secondo Grado: Discipline: Italiano, Scienze Umane, Educazione Civica. Traguardi di competenza: Padronanza della comunicazione verbale/non verbale; analisi e immedesimazione in tematiche esistenziali e sociali; sviluppo di soft skills (public speaking, gestione dell'ansia, lavoro di squadra).

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra con la programmazione di classe attraverso tre fasi coordinate con i docenti:
1) Attività preparatorie: lettura e analisi dei testi in classe; brainstorming su temi d'interesse (es. bullismo, inclusione) ed emozioni dei personaggi.
2) Modalità di integrazione: co-progettazione tra esperti e docenti per trasformare il laboratorio in un'unità di apprendimento interdisciplinare (per esempio Educazione Civica e Italiano).
3) Attività di rielaborazione: scrittura di diari di bordo e testi espressivi; creazione di elementi scenografici (Arte); esercitazioni di lettura espressiva e riflessione critica sul percorso.

4.d Finalità generali
1. Promuovere il benessere psicofisico e l'intelligenza emotiva: sviluppare la consapevolezza corporea e la capacità di riconoscere, gestire ed esprimere le proprie emozioni in un ambiente accogliente e privo di giudizio legato alla prestazione
2. Favorire l'inclusione, l'empatia e la socializzazione: potenziare le competenze relazionali e lo spirito di cooperazione, prevenendo fenomeni di isolamento o disagio e valorizzando la diversità dei singoli all'interno del gruppo
3. Affinare i linguaggi espressivi e la comunicazione: ampliare le capacità comunicative (verbali, corporee e gestuali), stimolando il pensiero critico, la creatività e la sicurezza di sé.

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare e utilizzare le potenzialità del linguaggio corporeo, gestuale e vocale per esprimere vissuti emotivi e stati d'animo.
2. Collaborare con i compagni nella creazione di improvvisazioni individuali e di gruppo, rispettando i tempi, gli spazi e i ruoli assegnati.
3. Riconoscere e descrivere le proprie ed altrui emozioni, sviluppando l'ascolto attivo e l'empatia nel contesto relazionale.
4. Rappresentare personaggi, situazioni e brevi sequenze narrative attraverso il gioco simbolico e le tecniche di drammatizzazione.
5. Applicare le regole del lavoro teatrale (ascolto del gruppo, silenzio attivo, rispetto dei turni di parola) per superare l'ansia da prestazione e rafforzare la sicurezza di sé.
6. Rielaborare e produrre idee espressive creative per la realizzazione della restituzione/performance finale e del diario di bordo personale o di gruppo.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Lo spettacolo finale può essere realizzato anche come lezione aperta o momento di restituzione alla scuola.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso adotta principalmente la metodologia "learning by doing" fondata su un approccio maieutico e cooperativo: gli studenti sono co-creatori del progetto; attraverso l'improvvisazione e il brainstorming, trasformano i propri vissuti in narrazione scenica; l'uso costante del lavoro a piccoli gruppi mira ad azzerare l'ansia da prestazione, promuovendo l'ascolto reciproco al fine di garantire il coinvolgimento di tutti.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Amplificazione per il laboratorio e materiale tecnico per lo spettacolo

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
L'attività è rivolta agli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado (6-14 anni). Non sono richieste competenze teatrali pregresse, ma la sola disponibilità al lavoro di gruppo e alla partecipazione ad attività corporee, vocali ed espressive di base adeguate all'età. Le attività si svolgono in spazi privi di ostacoli con materiali di scena leggeri e sicuri. Dopo la fase di accoglienza i momenti dinamici saranno alternati a fasi stazionarie per rispettare i ritmi di tutti. Non è prevista alcuna selezione ma solo la valorizzazione del singolo alunno all'interno di un processo cooperativo e non giudicante. L'uso del linguaggio corporeo, mimico e della dimostrazione pratica mira a superare eventuali barriere linguistiche. La prevalenza della comunicazione non verbale insieme all'adattamento dei movimenti favorirà l'inclusione in presenza di eventuali disabilità. Informazioni semplici e chiare e la possibilità di scelta e adattamento dei ruoli sono finalizzate ad evitare tensioni e sovraccarichi emotivi.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Teatro Carthago di Mahdi Kraiem
8.b Forma giuridica: Impresa individuale
8.c Sede: via dei ciclamini 2bis 7 Perugia
8.e Referente del progetto: Mahdi Kraiem
8.f Qualifica e ruolo del referente: formatore teatrale
8.g Telefono: 3486505738
8.h E-mail: carthago.teatro@libero.it
8.i PEC: mahdi.kraiem@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Si veda CV a pag.10

9.b Operatori
1. **Mahdi Kraiem** — *formatore teatrale*
si veda CV a pag.10

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 29/08/2026
Nome e cognome del proponente: Mahdi Kraiem
In qualità di: titolare impresa individuale "Teatro Carthago di Mahdi Kraiem"

"SEMI DI LEGALITÁ – PER UNA SCUOLA DI CITTADINI"

SOGGETTO PROPONENTE Associazione LIBERA

3. AREA TEMATICA PREVALENTE	3. DESCRITTORI	
7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale	Educazione alla legalità	
2.A ORDINE DI SCUOLA	**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO**	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI**
Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado	già presentato	15

2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI
Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe

5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO	5.D.3 CADENZA PREVISTA	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA)
2/3	1 ora circa	da concordare con i docenti	Per bambino: 0

5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI	5.B–C LUOGHI ESTERNI
Aula scolastica; Altro	Percorso urbano o territoriale

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto "Semi di Legalità – Per una scuola di cittadini", rivolto agli alunni della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado, promuove la formazione di cittadini consapevoli e responsabili. Attraverso attività adeguate alle diverse fasce d'età, favorisce la conoscenza della propria identità, il senso di appartenenza e il rispetto delle diversità. Il percorso stimola inoltre la riflessione sui valori della legalità, della giustizia, dei diritti umani e della convivenza civile, incoraggiando comportamenti responsabili nella vita quotidiana.civile e di partecipazione attiva.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto "Semi di Legalità – Per una scuola di cittadini" nasce dall'esigenza di accompagnare bambini e ragazzi dai 5 ai 14 anni nella costruzione progressiva di una cittadinanza consapevole, responsabile e partecipe. La scuola rappresenta, infatti, uno dei principali contesti nei quali sperimentare concretamente relazioni, regole condivise, responsabilità individuali e appartenenza alla comunità. Il percorso intende rispondere al bisogno educativo di comprendere il significato delle regole non come semplici imposizioni, ma come strumenti necessari per garantire diritti, libertà, rispetto reciproco e convivenza democratica. Parallelamente, mira a sviluppare la capacità di riconoscere e rispettare le diversità, confrontarsi con gli altri e assumere comportamenti coerenti con i principi di giustizia e solidarietà.
Tali esigenze assumono caratteristiche differenti nelle diverse fasi dello sviluppo. Nella scuola dell'infanzia il bambino inizia a sperimentare l'appartenenza a una comunità e il valore delle prime regole condivise. Nella scuola primaria tali apprendimenti possono evolvere verso una maggiore comprensione dei concetti di diritto, dovere, solidarietà e responsabilità. Nella scuola secondaria di primo grado diventa possibile affrontare criticamente temi più complessi, quali legalità, diritti umani, cittadinanza attiva, mafie, giustizia sociale e responsabilità individuale.
Il progetto assume quindi una prospettiva educativa progressiva, nella quale la legalità viene vissuta come pratica quotidiana e non esclusivamente come contenuto teorico. Tale impostazione risulta coerente con il Reference Framework of Competences for Democratic Culture, che individua valori, atteggiamenti, abilità, conoscenze e comprensione critica come dimensioni fondamentali per la partecipazione democratica e la convivenza nelle società culturalmente diversificate (Council of Europe, 2018).
Il percorso risulta inoltre coerente con le Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica (Ministero dell'Istruzione e del Merito, 2024), che attribuiscono alla scuola un ruolo centrale nello sviluppo della cittadinanza responsabile e nella conoscenza dei principi costituzionali, dei diritti e dei doveri.
Fonti citate: Council of Europe (2018), Reference Framework of Competences for Democratic Culture, Vol. 1-3, Strasbourg; Ministero dell'Istruzione e del Merito (2024), Linee guida per l'insegnamento dell'Educazione civica, D.M. n. 183 del 7 settembre 2024; Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (2012), Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto presenta una forte dimensione trasversale e interdisciplinare e può essere raccordato con il curricolo verticale di Educazione civica dell'istituzione scolastica, adattando contenuti, linguaggi e attività alle diverse fasce d'età.
Scuola dell'infanzia. Il percorso interessa principalmente i campi di esperienza: Il sé e l'altro, attraverso la scoperta dell'identità personale, il confronto con gli altri, il rispetto delle differenze e delle prime regole della vita comunitaria; I discorsi e le parole, attraverso il racconto delle proprie esperienze, l'ascolto e il confronto; Immagini, suoni, colori, mediante cartoni animati, rappresentazioni grafiche e laboratori creativi; La conoscenza del mondo, attraverso l'osservazione dell'ambiente e la progressiva comprensione del rapporto tra individuo, comunità e territorio. Particolare attenzione viene dedicata allo sviluppo di comportamenti di amicizia, solidarietà, cooperazione, rispetto e pace.
Scuola primaria. Il progetto si raccorda principalmente con Educazione civica, Italiano, Storia, Geografia, Arte e immagine e Tecnologia. Le attività permettono agli alunni di approfondire il significato delle regole di convivenza, distinguere diritti e doveri, conoscere forme di cittadinanza attiva e sviluppare atteggiamenti di solidarietà e corresponsabilità. Attraverso il percorso "L'Io e il Noi", gli alunni sono accompagnati dalla conoscenza di sé alla consapevolezza della propria appartenenza alla comunità. L'utilizzo di documentari, cartoni animati, testimonianze e materiali relativi all'esperienza dell'Associazione Libera, ai beni confiscati e alla Giornata della memoria e dell'impegno del 21 marzo permette inoltre di collegare gli apprendimenti a esperienze concrete di cittadinanza.
Scuola secondaria di primo grado. Il progetto assume una marcata dimensione interdisciplinare, coinvolgendo principalmente Educazione civica, Italiano, Storia, Geografia, Arte e immagine e Tecnologia. Attraverso i percorsi "Vecchie e nuove resistenze: esempi di cittadinanza attiva" e "L'Io e il Noi", gli studenti sviluppano capacità di ricerca, analisi e confronto delle fonti, argomentazione, collaborazione e produzione di contenuti. Il laboratorio di giornalismo d'inchiesta consente, in particolare, di approfondire figure rappresentative della difesa dei diritti, della legalità e della giustizia sociale, stimolando una riflessione sul significato contemporaneo di resistenza, responsabilità, cittadinanza e partecipazione attiva.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può essere pienamente integrato nella programmazione curricolare attraverso attività preparatorie, laboratoriali e di rielaborazione, concordate preventivamente con i docenti e calibrate sull'età e sulle caratteristiche delle singole classi.
Prima degli interventi possono essere realizzate attività di brainstorming, conversazioni guidate e focus group finalizzate alla rilevazione delle conoscenze pregresse degli alunni sui concetti di regola, diritto, dovere, legalità, solidarietà, pace e cittadinanza.
Durante il percorso possono essere utilizzate metodologie di cooperative learning, narrazione e argomentazione, visione e analisi di filmati, lettura di testi e articoli, ricerca e confronto delle fonti, attività artistiche ed espressive e laboratori multidisciplinari.
La rielaborazione successiva potrà avvenire mediante la produzione di cartelloni, elaborati grafici, testi, articoli, presentazioni, lavori di gruppo e restituzioni orali, differenziati in relazione all'età degli alunni.
Il raccordo con gli insegnanti consentirà inoltre di inserire le attività all'interno dei percorsi già avviati nelle singole discipline e nel curricolo di Educazione civica. Gli incontri periodici con i volontari e i formatori di Libera potranno costituire occasioni di confronto, approfondimento e supporto alla progettazione didattica.

4.d Finalità generali
1. Promuovere lo sviluppo di una cittadinanza attiva, responsabile e consapevole, fondata sul rispetto delle regole, dei diritti, dei doveri e dei principi della convivenza democratica.
2. Favorire il riconoscimento e il rispetto dell'altro, valorizzando diversità, solidarietà, cooperazione, giustizia e tutela dei diritti umani.
3. Sviluppare progressivamente negli alunni autonomia di giudizio, pensiero critico e responsabilità personale, affinché sappiano riconoscere situazioni di ingiustizia e assumere comportamenti coerenti con i valori della legalità.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e rispettare le principali regole di convivenza nei diversi contesti di vita, comprendendone progressivamente funzione e valore.
2. Distinguere e descrivere, con modalità adeguate all'età, i concetti fondamentali di diritto, dovere, responsabilità, solidarietà, legalità e cittadinanza.
3. Collaborare con i compagni nelle attività laboratoriali e nei lavori di gruppo, sperimentando ascolto, confronto, rispetto dei diversi punti di vista e assunzione di responsabilità.
4. Riconoscere e confrontare comportamenti e situazioni riconducibili a pace/conflitto, cooperazione/individualismo, rispetto/violazione dei diritti e legalità/illegalità.
5. Utilizzare e confrontare, soprattutto nella scuola secondaria di primo grado, fonti differenti per ricercare informazioni, valutarle criticamente e argomentare le proprie riflessioni.
6. Produrre e rappresentare quanto appreso attraverso elaborati individuali o collettivi – grafici, narrativi, multimediali o giornalistici – capaci di esprimere concretamente i valori della legalità, della partecipazione e della cittadinanza attiva.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Evento pubblico; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Evento pubblico: GIORNATA DELLA MEMORIA, 21 MARZO 2027. Partecipazione alla GIORNATA DELLA MEMORIA, 21 MARZO 2027, manifestazione prevista nella città di Perugia

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Ricerca e scoperta guidata; Discussione e confronto in gruppo

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto "Semi di Legalità – Per una scuola di cittadini" è rivolto agli alunni dai 5 ai 14 anni della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado e non prevede particolari prerequisiti di accesso. Le attività saranno calibrate in relazione all'età, alle caratteristiche del gruppo classe, ai livelli di autonomia e alle differenti modalità e tempi di apprendimento degli alunni.
La metodologia laboratoriale, il cooperative learning, il confronto guidato, la narrazione, il brainstorming e l'utilizzo di linguaggi diversificati favoriscono la partecipazione attiva di tutti. Filmati, cartoni animati, immagini, letture, materiali grafici e attività pratiche consentiranno di proporre i contenuti attraverso differenti canali comunicativi, facilitandone la comprensione e la rielaborazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aule con connessione wi-fi funzionante

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
cartelloni, pastelli, pennarelli, materiale scolastico

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Particolare attenzione sarà dedicata alla partecipazione degli alunni con disabilità, bisogni educativi speciali, difficoltà linguistiche o altre condizioni di vulnerabilità. In raccordo con i docenti della classe, le attività potranno essere adattate attraverso la semplificazione delle consegne, l'utilizzo di supporti visivi e materiali facilitati, tempi maggiormente flessibili, affiancamento individuale o tra pari e una diversa organizzazione dei gruppi di lavoro.
Le modalità di partecipazione saranno quindi personalizzabili senza modificare le finalità educative del percorso, valorizzando le capacità e le possibilità espressive di ciascun alunno. Anche i prodotti finali potranno assumere forme differenti – grafiche, orali, scritte, creative o multimediali – affinché ogni partecipante possa contribuire secondo le proprie competenze.
La collaborazione preventiva e in itinere tra docenti, formatori e volontari dell'Associazione Libera consentirà di individuare eventuali esigenze specifiche e predisporre gli adattamenti più adeguati. L'obiettivo è garantire un ambiente educativo accessibile, sicuro e partecipativo, nel quale la diversità sia riconosciuta come risorsa e ogni alunno possa sperimentare concretamente i valori di inclusione, rispetto, cooperazione, responsabilità e cittadinanza attiva.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione LIBERA
8.b Forma giuridica: ASSOCIAZIONE
8.c Sede: Via della Viola, Perugia
8.d Sito web: https://www.instagram.com/liberaumbria/
8.e Referente del progetto: Giuseppina NEVE viagioconda@gmail.com – 320-6809824 – docente
8.f Qualifica e ruolo del referente: docente
8.g Telefono: 3206809824
8.h E-mail: viagioconda@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.b Operatori
1. **Brunetta BELLUCCI - Tel 380.183.8880** — *responsabile e volontaria di LIBERA, operatrice*
Attiva a Perugia nel volontariato sociale, nella difesa dei diritti umani e nella promozione della sanità pubblica. Nel territorio: collabora con varie associazioni locali e sindacati per parlare di diritti, immigrazione e tutele sociali.
2. **Maria Carmela FURFARO, furfaro.carmen@yahoo.it - 340 2383445** — *volontaria di LIBERA, operatrice*
Docente di scuola primaria, sostenitrice di cittadinanza attiva
3. **Giulia COSTANTINI** — *volontaria di LIBERA, operatrice*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 17/08/2026
Nome e cognome del proponente: Pinuccia NEVE
In qualità di: referente Libera Scuola Umbria I ciclo – Presidio "Giuseppe Rechichi"

Fuori la voce: si legge!

SOGGETTO PROPONENTE **Associazione culturale Le onde A.p.s.**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale o quindicinale, da concordare con le scuole	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 400
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Teatro o auditorium; Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Laboratorio di lettura espressiva che accende la curiosità e il piacere della lettura nelle scuole primarie e secondarie di primo grado, trasformando il libro in un'esperienza viva e condivisa. Attraverso giochi teatrali, esercizi sulla respirazione, l'uso del ritmo e il controllo della voce, alunne e alunni imparano ad abitare le storie e a interpretare i personaggi con naturalezza. Il percorso punta a sviluppare la sicurezza nell'esposizione orale, vincere le timidezze e affinare l'ascolto empatico. La lettura ad alta voce diventa così un potente strumento formativo e di cooperazione: il gruppo classe impara a fare squadra e scopre la meraviglia di creare mondi condivisi con la fantasia. Leggere non sarà più solo decifrare parole su un foglio, ma dare loro voce, corpo ed emozione.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Nell'era dell'iper-stimolazione digitale, la fascia 6-14 anni perde familiarità con la lettura profonda (Wolf, 2018). Il calo della lettura attiva (ISTAT) alimenta un impoverimento linguistico (Roncaglia, 2018) e un'abitudine a stimoli visivi mediati che indeboliscono l'attenzione sequenziale (Simone, 2012). Questa povertà linguistica si traduce in povertà di pensiero, privando i ragazzi degli strumenti per comprendere la realtà ed esprimere emozioni (De Mauro, 2014). Il laboratorio risponde a questa urgenza per riscoprire il piacere di leggere, trasformando il libro in un'esperienza viva. Attraverso la voce, il percorso sviluppa competenze di lettura espressiva e fondamentali abilità trasversali: autostima, parlata pubblica, ascolto empatico e spirito di squadra nel gruppo classe.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il laboratorio di lettura espressiva è un percorso interdisciplinare raccordato con il curricolo di Scuola Primaria e Secondaria di I Grado. Si intreccia con Italiano (ascolto, dizione, comprensione profonda), Musica (ritmo, timbro, pause prosodiche), Storia/Geografia (empatia verso contesti e culture) ed Educazione Civica (intelligenza emotiva e inclusione). Promuove le Competenze Chiave Europee (alfabetica funzionale, consapevolezza culturale, capacità personale e sociale) e risponde ai Traguardi delle Indicazioni Nazionali (Primaria: padroneggiare volume e intonazione, usare gestualità e voce per immedesimarsi e trasmettere il senso del testo. Secondaria I Grado: interpretare testi complessi ed evidenziare nessi sintattico-semantici, sviluppando pensiero critico ed empatia).

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il laboratorio si integra organicamente nel curricolo scolastico come modulo strutturato in tre fasi:
1. Preparazione (In classe): Attività preliminari incentrate sulla scelta condivisa del testo in linea con la programmazione annuale, sulla comprensione profonda, sull'analisi psicologica dei personaggi e sulla suddivisione strategica dei ruoli narrativi.
2. Laboratorio (Incontri pratici): Sessioni operative con esercizi su tono, ritmo e intensità della voce, lettura interpretativa individuale o corale, affiancati da giochi teatrali, improvvisazione ed esplorazioni musicali.
3. Restituzione finale: Evento conclusivo di play-reading ad alta voce aperto alle famiglie e alla comunità scolastica, per valorizzare l'espressività e il lavoro di squadra maturato dai partecipanti.

4.d Finalità generali
1. Promuovere il piacere della lettura e la comprensione profonda
2. Sviluppare la competenza comunicativa ed espressiva
3. Sviluppare l'ascolto e la partecipazione attiva e collaborativa

4.e Obiettivi specifici
1. Rispettare la punteggiatura
2. Modulare il volume della voce adattando l'intensità vocale al contesto della storia
3. Interpretare i personaggi variando il tono di voce per differenziare i personaggi e il narratore
4. Associare voce ed emozioni esprimendo stati d'animo differenti
5. Animare la narrazione inserendo suoni o rumori d'ambiente, movimenti e coreografie
6. Mantenere l'ascolto attivo rispettando i silenzi e intervenendo nella lettura a più voci

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Su richiesta dei docenti, il percorso si conclude con una lettura animata di fronte alle famiglie. Rendere la lettura un "evento", interpretando il testo con la voce e vivificandolo con il corpo, trasforma chi legge in colui che fa letteralmente parlare il libro. L'obiettivo è associare la lettura a un ricordo felice e di puro godimento. Il lettore, agendo da voce narrante, entra in profonda sintonia con la storia e il pubblico: metabolizza i significati del testo, li filtra attraverso la propria interiorità e li restituisce con un'anima nuova. È questo il modo più vero ed efficace di animare un testo: vestire di vita le parole e farle proprie, percorrendo così la via maestra per educare al piacere permanente di leggere.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso si basa su un'impostazione attiva, dinamica e collaborativa, dove il libro si trasforma in materia viva da esplorare. I partecipanti sono gli attori principali del processo: attraverso le tecniche del teatro e del gioco espressivo, esplorano il testo sia individualmente che in gruppo, sperimentando l'improvvisazione vocale, ritmica e corporea. Ogni attività proposta viene presentata attraverso giochi stimolanti e adatti alla specifica fascia d'età, garantendo l'inclusione di ciascuno e valorizzandone la singolare sensibilità espressiva. La musica e la sonorizzazione rivestono un ruolo fondamentale: accompagnano il ritmo delle parole lette e agiscono come detonatore emotivo per guidare l'immedesimazione nei personaggi e nei paesaggi narrativi.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Alle scuole per lo svolgimento del progetto è richiesto uno spazio abbastanza ampio per svolgere il laboratorio (aula polivalente, teatro, auditorium, ...). Ciascun partecipante dovrà essere provvisto della propria copia del libro adottato.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il soggetto proponente metterà a disposizione l'impianto audio-luci e provvederà, ove necessario, all'allestimento di fondali e piccoli oggetti di scena.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Altro
Altro: Performance finale

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il laboratorio di lettura espressiva è un ambiente accogliente, pensato per valorizzare l'unicità di ogni alunno e abbattere le barriere comunicative. Il percorso garantisce piena inclusione, con attenzione specifica a fragilità specifiche: l'esperto adatterà testi, tecniche e ritmi di lavoro alle reali potenzialità della classe, ponendo ciascuno nelle condizioni di esprimersi al meglio. Grazie a strategie su misura e al supporto reciproco tra compagni, la lettura si trasforma in un'esperienza accessibile a tutti. L'unico requisito organizzativo richiesto è la disponibilità di uno spazio ampio e idoneo (come un'aula polivalente), fondamentale per garantire la libertà di movimento in sicurezza, l'espressività corporea e l'impiego della musica.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione culturale Le onde A.p.s.
8.b Forma giuridica: Associazione
8.c Sede: via Frate Sole 21 - 06126 Perugia
8.d Sito web: www.teatroleonde.it
8.e Referente del progetto: Domenico Madera
8.f Qualifica e ruolo del referente: Esperto teatrale e regista
8.g Telefono: 338 9160684
8.h E-mail: teatroleonde@yahoo.it
8.i PEC: teatroleonde@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
1.Laboratori teatrali e di lettura espressiva nelle scuole (dal 2008 i progetti sono inseriti nel Pacchetto delle Offerte Culturali del Comune e realizzati in molte scuole del territorio comunale e limitrofo) e fuori, anche con Associazioni per l'inclusione di persone con disabilità 2.Corsi d'aggiornamento per insegnanti sul tema "I linguaggi teatrali" 3.Spettacoli e letture teatrali nelle scuole, nelle biblioteche e librerie, all'interno di Rassegne teatrali o eventi vari 4.Stages, laboratori teatrali e collaborazioni formative con Università e enti privati
5.Gestione di centri aggregativi
6.Collaborazioni con Comuni per iniziative finalizzate a interventi socio-educativi a favore di Infanzia e Adolescenza.
7.Ideazione e gestione di Festival del Libro e Rassegne teatrali per famiglie

9.b Operatori
1. **Domenico Madera** — *Esperto teatrale che condurrà i laboratori nelle scuole*
Esperto teatrale e regista con competenze in attività espressive (narrazione e drammatizzazione)
2. **Alessia Rosi** — *Organizzazione e divisione del libro*
Laurea in Scienze dell'Educazione, Laurea in Scienze della Formazione Primaria. Insegnante.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 31/08/2026
Nome e cognome del proponente: Domenico Madera
In qualità di: presidente e rappresentante legale dell'Ass. culturale Le onde A.p.s.

Glocare a fare teatro

SOGGETTO PROPONENTE Associazione culturale LE ONDE A.P.S.

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale o quindicinale, da concordare con le scuole	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 400
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Teatro o auditorium; Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Un laboratorio teatrale per mettersi in gioco, fare gruppo e scoprire la magia della scena. Tra risate, improvvisazione e creatività, alunne e alunni vinceranno la timidezza dando voce alle proprie emozioni. Attraverso giochi drammatici, i partecipanti acquisiranno piena consapevolezza dello spazio scenico e impareranno a muoversi in sintonia con i compagni. Il percorso affina il controllo del corpo e del gesto, trasformando postura e movimento in strumenti espressivi, e guida verso un'efficace gestione delle emozioni, insegnando ad accoglierle e incanalarle tramite la voce e la caratterizzazione dei personaggi. Un'esperienza coinvolgente che trasforma il gruppo classe in una vera squadra e in un grande palcoscenico di idee!

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde alla necessità di contrastare frammentazione emotivo-relazionale (Haidt,2024; Gardner e Davis,2013), povertà educativa (Marangi et al.,2022) e sedentarismo digitale (Livingstone e Blum-Ross,2020; Gui et al.,2020). L'abuso di schermi e la riduzione della socialità reale minano empatia, consapevolezza corporea e gestione della relazione e delle emozioni. Il laboratorio teatrale attiva l'io creativo e valorizza le intelligenze multiple (Gardner, 1983) attraverso i "cento linguaggi" dell'infanzia (Malaguzzi,1995). Integrando espressione simbolica, emotività e corporeità, favorisce la conoscenza di sé e dell'altro. In una prospettiva inclusiva, trasforma la diversità e l'errore in risorse generative (Rodari,1973), rendendo la scuola un luogo di crescita cooperativa.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il laboratorio teatrale è un mediatore didattico trasversale che unisce sfera cognitiva, emotiva e sociale, raccordandosi con il curricolo scolastico e le Indicazioni Nazionali.
Scuola dell'Infanzia (Campi di esperienza): Sviluppa autonomia e controllo delle emozioni (Il sé e l'altro), coordinazione e spazio (Il corpo e il movimento), lessico e ascolto (I discorsi e le parole), ritmo e creatività (Immagini, suoni, colori).
Scuola Primaria e Secondaria (Discipline): Si collega a Italiano (comunicazione verbale e gestuale), Musica/Educazione Fisica (voce, ritmo, espressività corporea) ed Educazione Civica (collaborazione e rispetto).
Competenze Europee: Stimola l'alfabetizzazione funzionale, la consapevolezza ed espressione culturale, e le competenze personali, sociali e di cooperazione.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il laboratorio si integra organicamente nella programmazione curricolare grazie a una co-progettazione preventiva tra docenti ed esperto, che definiscono insieme tematiche e copione sulle esigenze del gruppo classe. Oltre a consolidare i contenuti disciplinari, il percorso prevede fasi di approfondimento e rielaborazione incentrate sullo sviluppo delle competenze trasversali. Durante le attività laboratoriali e la riflessione in classe si potenziano la comunicazione efficace, il parlare in pubblico e il pensiero critico. Attraverso l'immedesimazione nei personaggi si allena l'intelligenza emotiva, imparando a gestire le emozioni. Tutto il percorso favorisce infine l'inclusione, l'empatia e la cooperazione, trasformando le specificità individuali in risorse fondamentali per il gruppo.

4.d Finalità generali
1. Sviluppo dell'espressività e della consapevolezza corporea
2. Potenziamento delle competenze relazionali e dell'empatia
3. Stimolo della creatività e del pensiero critico

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere le parti del corpo, le loro possibilità di movimento e le loro potenzialità espressive
2. Utilizzare il linguaggio del corpo per esprimere stati d'animo e intenzioni
3. Gestire lo spazio scenico e coordinare i movimenti in relazione agli altri con consapevolezza
4. Collaborare con i compagni coordinando la propria azione e rispettando i turni di intervento
5. Sperimentare la trasformazione simbolica di oggetti conferendo funzioni e significati fantastici
6. Utilizzare semplici tecniche per gestire le proprie emozioni

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Al termine del percorso si effettuerà una sperimentazione delle principali tecniche acquisite con un montaggio scenico conclusivo: andare in scena, cioè offrire al pubblico il frutto del proprio lavoro, significa verificare le competenze acquisite (dall'uso consapevole del corpo e della voce al controllo emotivo e alla gestione dell'ansia), individualmente e con il gruppo, ed è in fondo l'unico modo per dare forma alla creazione teatrale. La performance teatrale rappresenta un momento di elevato valore motivazionale e gratificante, valorizza l'impegno individuale e il lavoro di squadra, dove la cooperazione diventa indispensabile per il successo comune. Sul palco l'apprendimento prende forma visibile, consolidando l'autostima e regalando una profonda gratificazione personale e collettiva.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Gli incontri laboratoriali avranno un'impostazione pratica e cooperativa. I partecipanti saranno i veri protagonisti del percorso: attraverso il gioco scenico e il linguaggio teatrale, saranno coinvolti attivamente, sia individualmente sia in gruppo, sperimentando tecniche di improvvisazione verbale e corporea. Tutte le attività e gli esercizi tecnici saranno proposti in chiave ludica e calibrati sulle differenti fasce d'età, garantendo l'inclusione e la valorizzazione delle specificità di ciascuno. La musica svolgerà un ruolo centrale: oltre a scandire il ritmo delle azioni sceniche, fungerà da stimolo emotivo e sensoriale per guidare la ricerca espressiva.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Alle scuole per lo svolgimento del progetto è richiesto uno spazio abbastanza ampio per svolgere il laboratorio (aula polivalente, teatro, auditorium, ...)

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il soggetto proponente metterà a disposizione l'impianto audio-luci e provvederà, ove necessario, all'allestimento di fondali e piccoli oggetti di scena.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Altro
Altro: Rappresentazione teatrale finale

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto si rivolge agli alunni e alle alunne della Scuola dell'Infanzia, della Scuola Primaria e della Scuola Secondaria di Primo Grado, senza alcuna limitazione alla partecipazione. Le attività sono ideate e strutturate per garantire la piena accessibilità e l'inclusione di tutti gli studenti, con particolare attenzione agli alunni con disabilità, Bisogni Educativi Speciali (BES), difficoltà linguistico-comunicative o altre condizioni di fragilità.
L'unica condizione organizzativa richiesta per lo svolgimento delle attività è la disponibilità di uno spazio ampio e idoneo (come una palestra o un'aula polivalente), fondamentale per consentire l'espressione corporea, il movimento in sicurezza e l'impiego di supporti musicali.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione culturale LE ONDE A.P.S.
8.b Forma giuridica: Associazione
8.c Sede: via Frate Sole 21 - 06126 Perugia
8.d Sito web: www.teatroleonde.it
8.e Referente del progetto: Domenico Madera
8.f Qualifica e ruolo del referente: Esperto teatrale e regista
8.g Telefono: 338 9160684
8.h E-mail: info@teatroleonde.it
8.i PEC: teatroleonde@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
1.Laboratori teatrali e di lettura espressiva nelle scuole (dal 2008 i progetti sono inseriti nel Pacchetto delle Offerte Culturali del Comune e realizzati in molte scuole del territorio comunale e limitrofo) e fuori, anche con Associazioni per l'inclusione di persone con disabilità 2.Corsi d'aggiornamento per insegnanti sul tema "I linguaggi teatrali" 3.Spettacoli e letture teatrali nelle scuole, nelle biblioteche e librerie, all'interno di Rassegne teatrali o eventi vari 4.Stages, laboratori teatrali e collaborazioni formative con Università e enti privati
5.Gestione di centri aggregativi
6.Collaborazioni con Comuni per iniziative finalizzate a interventi socio-educativi a favore di Infanzia e Adolescenza.
7.Ideazione e gestione di Festival del Libro e Rassegne teatrali per famiglie

9.b Operatori
1. **Domenico Madera** — *Esperto teatrale che condurrà i laboratori nelle scuole*
Esperto teatrale e regista con competenze in attività espressive (narrazione e drammatizzazione)
2. **Alessia Rosi** — *Organizzazione e stesura dei copioni*
Laurea in Scienze dell'Educazione, Laurea in Scienze della Formazione Primaria. Insegnante.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 31/08/2026
Nome e cognome del proponente: Domenico Madera
In qualità di: presidente e rappresentante legale dell'Ass. culturale Le onde A.p.s.

MAKE UP ARTISTICO

SOGGETTO PROPONENTE LE MACCHINE CELIBI SOC COOP

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo; Educazione affettiva ed emotiva; Educazione artistica e visiva; Creatività ed espressione artistica; Partecipazione democratica; Educazione al patrimonio culturale; Storia locale e memoria collettiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ORE	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 15
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente Indirizzo (altra sede): MUSEO CIVICO PALAZZO DELLA PENNA CENTRO PER LE ARTI CONTEMPORANEE	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Giochiamo a ritoccare e modificare le nostre opere Colori, ambienti, emozioni

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
I laboratori sono stati ideati principalmente partendo dalla lettura dei seguenti testi
J. Piaget, La psicologia dell'intelligenza;
B. Munari, Fantasia,
Dewey J. (1916), Democrazia e educazione
Si è voluto puntare su:
La capacità di costruire la conoscenza attraverso esplorazione, esperienza, scoperta e sviluppo del pensiero Sviluppare la creatività e l'immaginazione attraverso sperimentazione visiva e uso di materiali differenti Creare esperienze e occasioni di cooperazione, dialogo e responsabilità nel piccolo gruppo.
Fonti citate: J. Piaget, La psicologia dell'intelligenza; B. Munari, Fantasia; Dewey J. (1916), Democrazia e educazione

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con il curricolo scolastico attraverso un percorso interdisciplinare che integra educazione all'immagine, storia dell'arte, competenze digitali, comunicazione e cittadinanza, proponendo agli studenti un approccio attivo e creativo alla conoscenza delle opere d'arte.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il prodotto creativo una volta terminato può essere presentato in maniera espositiva a scuola con una restituzione tipo mostra. Si può pensare il coinvolgimento degli studenti stessi nella spiegazione delle tecniche utilizzate e riproporre un laboratorio estemporaneo.

4.d Finalità generali
1. SVILUPPO DELLA CREATIVITA'
2. SVILUPPO DI UN PENSIERO CRITICO AUTONOMO
3. PROMUOVERE UN APPROCCIO CONSAPEVOLE E CRITICO ALL'ARTE E ALLE TECNOLOGIE DIGITALI

4.e Obiettivi specifici
1. ESPLORARE E SPERIMENTARE
2. RAPPRESENTARE E COMUNICARE
3. OSSERVARE E DESCRIVERE
4. CONFRONTARE E RIELABORARE
5. COLLABORARE
6. PROGETTARE E PRODURRE

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Mostra o esposizione

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Narrazione e storytelling; Attività artistica, musicale o teatrale; Visita guidata o uscita nel territorio

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
COLORI, MATITE, FOGLI, FORBICI

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Per garantire l'inclusione e la partecipazione si farà attenzione a che le consegne siano chiare e accompagnate, quando utile, da immagini, esempi concreti e dimostrazioni pratiche. Sarà favorita la collaborazione tra pari, anche attraverso l'assegnazione di ruoli differenti all'interno del piccolo gruppo, in modo che ciascun possa contribuire secondo le proprie possibilità e valorizzare le proprie competenze. L'organizzazione degli spazi e dei materiali terrà conto delle esigenze di sicurezza e accessibilità, garantendo adeguati spazi di movimento e postazioni facilmente fruibili.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: LE MACCHINE CELIBI SOC COOP
8.b Forma giuridica: SOCIETA' COOPERATIVA
8.c Sede: VIA F.MALAGUTI BOLOGNA
8.e Referente del progetto: BALDONI MARIA SERENA
8.f Qualifica e ruolo del referente: OPERATIRICE MUSEALE ADETTA ALLA DIDATTICA
8.g Telefono: 3493656236
8.h E-mail: coordinamento.perugia@lemacchinecelibi.coop

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
La cooperativa Le macchine Celibi ha preso in gestione i servizi museali da aprile 2024, da settembre dello stesso anno ha progettato un'offerta formativa laboratoriale che coinvolgesse le collezioni permanenti e le mostre temporanee. La gestione del servizio è sempre stata affidata ad operatori competenti con esperienze nel campo dell'educazione.

9.b Operatori
1. **MARIA SERENA BALDONI** — *COORDINATRICE*
OPERATRICE MUSEALE CON TITOLO DI EDUCATRICE
2. **GIORGIA GORETTI** — *OPERATRICE MUSEALE*
STORICA DELL'ARTE
3. **FEDERICA IORFIDA** — *OPERATRICE MUSEALE*
STORICA DELL'ARTE

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/01/2026
Nome e cognome del proponente: MARIA SERENA BALDONI
In qualità di: coordinatrice

(IN)SOLITE STORIE

SOGGETTO PROPONENTE Associazione culturale Grimm Sisters ETS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale		3. DESCRITTORI Diritti dell'infanzia e dell'adolescenza; Educazione alla parità e al rispetto delle differenze	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 10
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE due incontri nelle classi di età maggiore	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA due volte in una settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 0
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Biblioteca scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): BIBLIOTECA DEGLI ARCONI	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto si avvale del libro di fiabe INSOLITE STORIE per parlare di violenza di genere coinvolgendo i bambini nella lettura, in una sorta di staffetta. Dove l'adulto legge ai bambini più grandi, e i bambini più grandi leggono ai bambini più piccoli. Il progetto è gratuito e il libro sarà donato a tutti i partecipanti.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto si avvale della comprovata validità dell'uso delle fiabe in campo educativo e pedagogico. Attraverso la lettura di due fiabe, "Barbablù" e "Il vaso di maggiorana", (entrambe riscritte) si introducono argomenti come il consenso e il rispetto verso l'altro. Il linguaggio della fiaba consente al bambino di comprendere e interpretare le situazioni, attivando due modalità quella della realtà e quella della fantasia, arrivando così a risolvere correttamente situazioni-problemi compatibili con il proprio livello si sviluppo.
G. Rodari, Grammatica della fantasia, Einaudi, Torino 1973.
F. Borruso, Fiaba e identità, Armando, Roma 2005,
R. Lorenzetti, S. Stame, Narrazione e identità. Aspetti cognitivi e interpersonali, Laterza, Roma-Bari, 2004;
)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si può inserire nel percorso di insegnamento di italiano, poiché promuove la lettura. Il progetto riguarda gli ambiti disciplinari: area affettivo-relazionale e linguistica. I traguardi e obiettivi che vuole raggiungere sono: sviluppare le proprie abilità percettive, linguistiche, espressive. Sviluppare forme di linguaggio iconico, corporeo e gestuale per esprimere le emozioni, sviluppare codici non verbali per comunicare/esprimere/riconoscere le emozioni e imparare ad interagire con i compagni e con gli adulti. Conoscenza di sé stessi e consapevolezza delle proprie emozioni.

4.d Finalità generali
1. Affrontare con i bambini tematiche delicate come la violenza di genere
2. Promuovere l'educazione affettiva e emotiva
3. Educare alla parità e al rispetto reciproci

4.e Obiettivi specifici
1. Capire concetti come consenso e rispetto attraverso le fiabe e il dizionario presente nel libro
2. Sviluppare la loro consapevolezza e sicurezza in sé stessi attraverso la lettura animata
3. Imparare ad accudire e a prendersi cura dei più piccoli con senso di responsabilità ed empatia

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alla scuola; Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il progetto prevede il coinvolgimento attivo dei bambini nelle varie fasce di età , connettendo tra di loro le varie classi. Dopo la lettura eseguita in classe dagli adulti, per insegnare loro in che modo leggere, interpretare, sottolineare le fasi del racconto per render le fiabe più coinvolgenti e attraenti; i bambini saranno chiamati a leggere a loro volta le fiabe in altre classi di età inferiore, in una sorta di staffetta ideale. Insieme all'insegnante saranno scelti altri libri con la stessa tematica per ampliare l'offerta e consentire ai bambini di approfondire. Il progetto prevede un incontro finale tra le classi coinvolte e la lettura dei libri selezionati in una sorta di reading collettivo.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Narrazione e storytelling

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
L'autrice dei racconti si recherà nelle classi individuate, possibilmente quelle con la fascia di età più alta, e intraprenderà con loro una più sessione di lettura delle fiabe e dei racconti selezionati. Una lettura animata, in cui sarà evidenziata l'importanza della voce, del tono e del modo, quali fasi enfatizzare e la postura del corpo. I bambini impareranno così a leggere e interpretare i racconti per poi portarli e leggerli nelle classi dei bambini più piccoli. A questi momenti di lettura seguiranno dei momenti di confronto sulle tematiche dei racconti e sul dizionario dei sentimenti presente nel libro "INSOLITE STORIE"

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
L'aula o altro spazio che consenta la lettura

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
In base al numero di bambini partecipanti saranno donati alle scuole n. copie del libro INSOLITE STORIE

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è principalmente basato sulla lettura, ma per un maggior coinvolgimento e incisività, si prevede anche una versione orale che può essere più facilmente accolta dai bambini con difficoltà di apprendimento. Qualora anche questa opzione potesse rappresentare un ostacolo si potrebbe introdurre la modalità delle narrazione fatta attraverso le ombre. attività sempre molto coinvolgente e apprezzata dai bambini di varie età.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione culturale Grimm Sisters ETS
8.b Forma giuridica: Ente del terzo settore
8.c Sede: Via del sacco 1, Perugia
8.d Sito web: https://assoc-grimmsisters.weebly.com
8.e Referente del progetto: Barbara Lachi
8.f Qualifica e ruolo del referente: illustratrice, autrice di libri per bambini
8.g Telefono: 3471763194
8.h E-mail: barbaralachi.studio@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Barbara Lachi autrice e illustratrice di libri per bambini. Collaboro con l'Associazione Culturale Grimm Sisters nel campo della progettazione europea. Ho utilizzato le fiabe in numerosi progetti con i bambini della scuola primaria: "Seeds of tellers" (https://assoc-grimmsisters.weebly.com/seeds-of-tellers.html) Scuola Borgo XX giugno, 2018/20 l'oralità come strumento di inclusione; (Ho scritto i 60 racconti del progetto e i detto gli strumenti narrativi) "Storias" (https://assoc-grimmsisters.weebly.com/storias.html) un diverso modo di insegnare la storia attraverso la narrazione; (ho scritto i 24 racconti e ideato gli strumenti narrativi). Ho inoltre ideato e realizzato allestimenti e spettacoli teatrali e di ombre per adulti e bambini. (https://grimmtwins.weebly.com/2025-bookchildrenbnoo

9.b Operatori
1. **Barbara Lachi** — *lettrice*
Illustratrice e autrice di libri per bambini,

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 28/08/2026
Nome e cognome del proponente: Barbara Lachi
In qualità di: autrice/lettrice

ESPLORAZIONE VISIVA - Cambiando l'ordine dei colori ...il risultato cambia!

SOGGETTO PROPONENTE **LE MACCHINE CELIBI SOC COOP**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo; Educazione affettiva ed emotiva; Educazione artistica e visiva; Creatività ed espressione artistica; Partecipazione democratica; Educazione al patrimonio culturale; Storia locale e memoria collettiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ORE	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 15
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente Indirizzo (altra sede): MUSEO CIVICO PALAZZO DELLA PENNA CENTRO PER LE ARTI CONTEMPORANEE	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Si gioca con i colori dei quadri della collezione Dottori per poter vedere come cambiano e che nuovo volto danno al quadro

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
I laboratori sono stati ideati principalmente partendo dalla lettura dei seguenti testi
J. Piaget, La psicologia dell'intelligenza;
B. Munari, Fantasia,
Dewey J. (1916), Democrazia e educazione
Si è voluto puntare su:
La capacità di costruire la conoscenza attraverso esplorazione, esperienza, scoperta e sviluppo del pensiero Sviluppare la creatività e l'immaginazione attraverso sperimentazione visiva e uso di materiali differenti Creare esperienze e occasioni di cooperazione, dialogo e responsabilità nel piccolo gruppo.
Fonti citate: J. Piaget, La psicologia dell'intelligenza; B. Munari, Fantasia; Dewey J. (1916), Democrazia e educazione

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Le scelte laboratoriali proposte risultano coerenti con le finalità formative della scuola primaria di primo grado, in quanto mirano a promuovere un apprendimento attivo e significativo. Si intende favorire la costruzione autonoma delle conoscenze; si mira a sviluppare creatività e immaginazione; infine, si intendono potenziare la cooperazione, il dialogo, la capacità di confronto e il senso di responsabilità.

4.d Finalità generali
1. SVILUPPO DELLA CREATIVITA'
2. SVILUPPO DI UN PENSIERO CRITICO AUTONOMO
3. COLLABORAZIONE E COOPERAZIONE

4.e Obiettivi specifici
1. ESPLORARE E SPERIMENTARE
2. RAPPRESENTARE E COMUNICARE
3. OSSERVARE E DESCRIVERE
4. CONFRONTARE E RIELABORARE
5. COLLABORARE
6. PROGETTARE E PRODURRE

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Mostra o esposizione

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Narrazione e storytelling; Attività artistica, musicale o teatrale; Visita guidata o uscita nel territorio

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
COLORI, MATITE, FOGLI, FORBICI

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Per garantire l'inclusione e la partecipazione si farà attenzione a che le consegne siano chiare e accompagnate, quando utile, da immagini, esempi concreti e dimostrazioni pratiche. Sarà favorita la collaborazione tra pari, anche attraverso l'assegnazione di ruoli differenti all'interno del piccolo gruppo, in modo che ciascun possa contribuire secondo le proprie possibilità e valorizzare le proprie competenze.
L'organizzazione degli spazi e dei materiali terrà conto delle esigenze di sicurezza e accessibilità, garantendo adeguati spazi di movimento e postazioni facilmente fruibili.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: LE MACCHINE CELIBI SOC COOP
8.b Forma giuridica: SOCIETA' COOPERATIVA
8.c Sede: VIA F.MALAGUTI BOLOGNA
8.e Referente del progetto: BALDONI MARIA SERENA
8.f Qualifica e ruolo del referente: OPERATIRICE MUSEALE ADETTA ALLA DIDATTICA
8.g Telefono: 3493656236
8.h E-mail: coordinamento.perugia@lemacchinecelibi.coop

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
La cooperativa Le macchine Celibi ha preso in gestione i servizi museali da aprile 2024, da settembre dello stesso anno ha progettato un'offerta formativa laboratoriale che coinvolgesse le collezioni permanenti e le mostre temporanee. La gestione del servizio è sempre stata affidata ad operatori competenti con esperienze nel campo dell'educazione.

9.b Operatori
1. **MARIA SERENA BALDONI** — *COORDINATRICE*
OPERATRICE MUSEALE CON TITOLO DI EDUCATRICE
2. **GIORGIA GORETTI** — *OPERATRICE MUSEALE*
STORICA DELL'ARTE
3. **FEDERICA IORFIDA** — *OPERATRICE MUSEALE*
STORICA DELL'ARTE

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/01/2026
Nome e cognome del proponente: MARIA SERENA BALDONI
In qualità di: coordinatrice

A Scuola di CIRCOlarità - Il circo socio educativo per relazioni inclusive

SOGGETTO PROPONENTE Circo Instabile A.S.D. - Paoletti Michele

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale; Danza e arti performative	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 9
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 11 incontri spettacolo finale incluso	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 3 ore (trentacinque ore totali spettacolo incluso)	5.D.3 CADENZA PREVISTA Settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 700
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il circo socio educativo per relazioni inclusive, focalizza il suo intervento sullo sviluppo psicomotorio e motorio, sulla creatività, sulla gestione del rischio e sull'accettazione dell'errore come fattore del processo di apprendimento e sulla cooperazione, utilizzando il gioco, l'attività corporea e gli attrezzi circensi, quali strumenti principali sia per le attività individuali che di gruppo. Le attività sono organizzate in modalità laboratoriali con fasi collettive, per sottogruppi e momenti individuali, in cui gli alunni acquisiscono le tecniche di utilizzo degli attrezzi di giocoleria e di equilibrismo e sperimentano fasi creative espressive, valorizzando le idee di ciascun membro del gruppo.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Di fronte ai dati e ai ormai quotidiani fenomeni devianti che interessano il mondo giovanile, (vedi dati su dispersione scolastica – regione Umbria e rapporto Espad 2025), il circo socio-educativo diventa una strategia in grado di includere e motivare i giovani studenti che si rifà alle intuizioni di Paulo Freire (Pedagogia degli oppressi 1970), coerenti con le teorie sviluppate nel secolo scorso da Lev Vygotskij (Sviluppo prossimale 1934), Howard Gardner (Intelligenze multiple 1983) e Jerome Bruner (La cultura dell'Educazione 1986). Le pratiche circensi sono attività sociali e relazionali che aiutano l'acquisizione delle seguenti competenze: valorizzazione delle abilità: abilità di astrazione: abilità di messa a fuoco del compito affidato: l'autostima: gestione dell' errore.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
L'attività circense diventa l'ambiente paradigmatico per il curricolo scolastico, basato su lezioni didattiche legate ai bisogni di apprendimento e alla motivazione ad imparare, nella visione del processo euristico della conoscenza a partire dalla consapevolezza e miglioramento di abilità motorie, per scoprire talenti e attitudini personali e acquisire competenze trasversali alle discipline a ai campi di esperienza, con modalità di ricerca di soluzioni, in modo cooperativo, con la tenacia, per conseguire gli obiettivi posti, fattori molto importanti per la motivazione ad apprendere, valutando rischi ed opportunità. Il corpo diventa pertanto un agente del pensiero. In questo senso il Circo socio-educativo è una modalità educativa da poter trasferire alle lezioni in classe.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
La scelta delle esperienze circensi applicate all'ambiente formale di formazione dell'individuo, deriva anche dagli esiti positivi che nel corso del tempo si sono verificati con gli alunni che hanno partecipato alle lezioni, sulle competenze di autonomia, gestione del compito e di capacità collaborative perché si compone di tutte quelle tecniche e ricreative che si possono chiaramente riproporre in aula. Le esperienze sperimentate anche con il progetto Comenius "CirSchool" nell'ambito delle candidature del Lifelong Learning Programme 2013 promosso da EACEA – EU, che è entrato a fare parte del Libro delle Buone pratiche europee, indicano come la didattica integrata dalle attività di Circo socio-educativo, si inserisce nelle progettualità disciplinari in essere nelle classi.

4.d Finalità generali
1. Esplorare le varie possibiltà che provano l'interazione all'interno di un gruppo e dei suoi bisogni
2. Sviluppare il controllo emotivo e corporeo, favorendo autostima e autonomia
3. Accrescere il senso di appartenenza ad una comunità.

4.e Obiettivi specifici
1. Sviluppare controllo coprporeo
2. Favorire il passaggio dalla competizione con l'altro al successo insieme agli altri
3. Promuovere la gestione del rischio e dei problemi, utilizzando strategie per prove ed errori
4. Negoziare vari punti di vista, o eventuali conflitti, all'interno del gruppo
5. Gestire la leadership

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Performance finale o lezione aperta al pubblico a famiglie e scuola, in cui tutto il gruppo classe metterà in evidenza le acquisizioni avvenute in una forma creativa creando di fatto uno spettacolo originale.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Educazione tra pari; Discussione e confronto in gruppo; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Attraverso la vasta gamma di esercizi e giochi, con attrezzi circensi, l'apprendimento viene facilitato perchè sviluppa sana competizione tra il soggetto e l'oggetto di uso, motivazione alla prova e riflessioine sull'errore come momento auto-valutativo, sviluppa altresì capacità relazionali e di aiuto reciproco riconoscendo nell'altro non un competitore ma un sostenitore collaborativo, esplorando le potenzialità sociali, educative e performative della didattica circense. Nello specifico: approccio euristico tramite il gioco e la consegna; lavoro di gruppo su compito; riflessione in cerchio; dibattito e confronto di idee; evidensazione dei problemi e aiuto di gruppo nella ricerca di soluzioni.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra, oppure un salone o aula comune di dimensioni adeguate al gruppo partecipante.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Tutti i materiali utilizzati per l'intero periodo del progetto, sono messi a disposizione dal soggetto proponente. Materiale di giocoleria: Piatti cinesi, flowerstick, foulard, palline. Materiale di Equilibrismo: Trampoli, assi di equilibrio e pedalò.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
NO

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli insegnanti; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto ai gruppi classe nella loro eterogeneità e non richiede specifici prerequisiti motori, cognitivi o relazionali. Le attività circensi sono concepite come esperienze accessibili e cooperative, nelle quali ciascun alunno può trovare il proprio modo di partecipare e contribuire, senza che la prestazione costituisca un criterio di esclusione. Proposte, esercizi, materiali, spazi, tempi e modalità comunicative saranno adattati alle diverse esigenze, comprese quelle di alunni con disabilità, BES, difficoltà linguistiche o condizioni di vulnerabilità. La gradualità delle attività, la scelta di esercizi adeguati, l'uso di materiali sicuri e la supervisione degli operatori garantiscono condizioni di sicurezza, favorendo partecipazione, autonomia, fiducia e relazioni inclusive.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Circo Instabile A.S.D. - Paoletti Michele
8.b Forma giuridica: Associazione Sportiva Dilettantistica
8.c Sede: Strada Santa Lucia 13 F, 06125, Perugia
8.e Referente del progetto: Michele Paoletti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Allenatore sportivo circense e formatore, conduttore delle attività
8.g Telefono: 347 3867654
8.h E-mail: circoinstabile@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'associazione propone attività laboratoriali di circo educativo per scuole Infanzia, Primaria e Secondaria di primo grado, svolgendo dal 2004 al 2026, circa 12/18 progetti all'anno nelle scuole della provincia di Perugia. Ott-Mar. 2025. Progetto di circo, scuola Primaria "B. Ciari" di San Sisto (Pg), con il coinvolgimento delle classi II A e III A, per un totale di 40 ore, con spettacolo finale. Ott-Dic. 2025. Progetto di circo, presso Dir. Did II di Spoleto (Pg), con il coinvolgimento delle classi primaria I, II, III, IV e V, 100 ore con spettacolo finale. 2014-2017. Progetto Comenius "CirSchool", presso IC Perugia 4, rivolto agli studenti dai 3 ai 14 anni, nell'ambito delle candidature del Lifelong Learning Programme 2013 promosso da EACEA – EU, Libro delle Buone pratiche Europee.

9.b Operatori
1. **Michele Paoletti** — *Conduttore delle attività*
Corso di Formazione Universitario per lo studio delle Attività Motorie applicate alle Arti Circensi. Tor Vergata 2009

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 31/08/2026
Nome e cognome del proponente: Michele Paoletti
In qualità di: Presidente e amministratore di Circo Instabile A.S.D.

A Scuola di CIRCOlarità - Il circo socio educativo per relazioni inclusive

SOGGETTO PROPONENTE Circo Instabile A.S.D. - Paoletti Michele

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale; Danza e arti performative	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 9
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 12 per classe e spettacolo finale incluso	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA Settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 480
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il circo socio educativo per relazioni inclusive, focalizza il suo intervento sullo sviluppo psicomotorio e motorio, sulla creatività, sulla gestione del rischio e sull'accettazione dell'errore come fattore del processo di apprendimento e sulla cooperazione, utilizzando il gioco, l'attività corporea e gli attrezzi circensi, quali strumenti principali sia per le attività individuali che di gruppo. Le attività sono organizzate in modalità laboratoriali con fasi collettive, per sottogruppi e momenti individuali, in cui gli alunni acquisiscono le tecniche di utilizzo degli attrezzi di giocoleria e di equilibrismo e sperimentano fasi creative espressive, valorizzando le idee di ciascun membro del gruppo.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Di fronte ai dati e ai ormai quotidiani fenomeni devianti che interessano il mondo giovanile, (vedi dati su dispersione scolastica – regione Umbria e rapporto Espad 2025), il circo socio-educativo diventa una strategia in grado di includere e motivare i giovani studenti che si rifà alle intuizioni di Paulo Freire (Pedagogia degli oppressi 1970), coerenti con le teorie sviluppate nel secolo scorso da Lev Vygotskij (Sviluppo prossimale 1934), Howard Gardner (Intelligenze multiple 1983) e Jerome Bruner (La cultura dell'Educazione 1986). Le pratiche circensi sono attività sociali e relazionali che aiutano l'acquisizione delle seguenti competenze: valorizzazione delle abilità: abilità di astrazione: abilità di messa a fuoco del compito affidato: l'autostima: gestione dell' errore.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
L'attività circense diventa l'ambiente paradigmatico per il curricolo scolastico, basato su lezioni didattiche legate ai bisogni di apprendimento e alla motivazione ad imparare, nella visione del processo euristico della conoscenza a partire dalla consapevolezza e miglioramento di abilità motorie, per scoprire talenti e attitudini personali e acquisire competenze trasversali alle discipline a ai campi di esperienza, con modalità di ricerca di soluzioni, in modo cooperativo, con la tenacia, per conseguire gli obiettivi posti, fattori molto importanti per la motivazione ad apprendere, valutando rischi ed opportunità. Il corpo diventa pertanto un agente del pensiero. In questo senso il Circo socio-educativo è una modalità educativa da poter trasferire alle lezioni in classe.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
La scelta delle esperienze circensi applicate all'ambiente formale di formazione dell'individuo, deriva anche dagli esiti positivi che nel corso del tempo si sono verificati con gli alunni che hanno partecipato alle lezioni, sulle competenze di autonomia, gestione del compito e di capacità collaborative perché si compone di tutte quelle tecniche e ricreative che si possono chiaramente riproporre in aula. Le esperienze sperimentate anche con il progetto Comenius "CirSchool" nell'ambito delle candidature del Lifelong Learning Programme 2013 promosso da EACEA – EU, che è entrato a fare parte del Libro delle Buone pratiche europee, indicano come la didattica integrata dalle attività di Circo socio-educativo, si inserisce nelle progettualità disciplinari in essere nelle classi.

4.d Finalità generali
1. Esplorare le varie possibiltà che provano l'interazione all'interno di un gruppo e dei suoi bisogni
2. Sviluppare il controllo emotivo e corporeo, favorendo autostima e autonomia
3. Accrescere il senso di appartenenza ad una comunità.

4.e Obiettivi specifici
1. Sviluppare controllo coprporeo
2. Favorire il passaggio dalla competizione con l'altro al successo insieme agli altri
3. Promuovere la gestione del rischio e dei problemi, utilizzando strategie per prove ed errori
4. Negoziare vari punti di vista, o eventuali conflitti, all'interno del gruppo
5. Gestire la leadership

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Performance finale o lezione aperta al pubblico a famiglie e scuola, in cui tutto il gruppo classe metterà in evidenza le acquisizioni avvenute in una forma creativa creando di fatto uno spettacolo originale.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Educazione tra pari; Discussione e confronto in gruppo; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Attraverso la vasta gamma di esercizi e giochi, con attrezzi circensi, l'apprendimento viene facilitato perchè sviluppa sana competizione tra il soggetto e l'oggetto di uso, motivazione alla prova e riflessioine sull'errore come momento auto-valutativo, sviluppa altresì capacità relazionali e di aiuto reciproco riconoscendo nell'altro non un competitore ma un sostenitore collaborativo, esplorando le potenzialità sociali, educative e performative della didattica circense. Nello specifico: approccio euristico tramite il gioco e la consegna; lavoro di gruppo su compito; riflessione in cerchio; dibattito e confronto di idee; evidensazione dei problemi e aiuto di gruppo nella ricerca di soluzioni.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra, oppure un salone o aula comune di dimensioni adeguate al gruppo partecipante

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Tutti i materiali utilizzati per l'intero periodo del progetto, sono messi a disposizione dal soggetto proponente. Materiale di giocoleria: Piatti cinesi, flowerstick, foulard, palline. Materiale di Equilibrismo: Trampoli, assi di equilibrio e pedalò

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli insegnanti; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto ai gruppi classe nella loro eterogeneità e non richiede specifici prerequisiti motori, cognitivi o relazionali. Le attività circensi sono concepite come esperienze accessibili e cooperative, nelle quali ciascun alunno può trovare il proprio modo di partecipare e contribuire, senza che la prestazione costituisca un criterio di esclusione. Proposte, esercizi, materiali, spazi, tempi e modalità comunicative saranno adattati alle diverse esigenze, comprese quelle di alunni con disabilità, BES, difficoltà linguistiche o condizioni di vulnerabilità. La gradualità delle attività, la scelta di esercizi adeguati, l'uso di materiali sicuri e la supervisione degli operatori garantiscono condizioni di sicurezza, favorendo partecipazione, autonomia, fiducia e relazioni inclusive.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Circo Instabile A.S.D. - Paoletti Michele
8.b Forma giuridica: Associazione Sportiva Dilettantistica
8.c Sede: Strada Santa Lucia 13 F, 06125, Perugia
8.e Referente del progetto: Michele Paoletti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Allenatore sportivo circense e formatore, conduttore delle attività
8.g Telefono: 347 3867654
8.h E-mail: circoinstabile@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'associazione propone attività laboratoriali di circo educativo per scuole Infanzia, Primaria e Secondaria di primo grado, svolgendo dal 2004 al 2026, circa 12/18 progetti all'anno nelle scuole della provincia di Perugia. Ott-Mar. 2025. Progetto di circo, scuola Primaria "B. Ciari" di San Sisto (Pg), con il coinvolgimento delle classi II A e III A, per un totale di 40 ore, con spettacolo finale. Ott-Dic. 2025. Progetto di circo, presso Dir. Did II di Spoleto (Pg), con il coinvolgimento delle classi primaria I, II, III, IV e V, 100 ore con spettacolo finale. 2014-2017. Progetto Comenius "CirSchool", presso IC Perugia 4, rivolto agli studenti dai 3 ai 14 anni, nell'ambito delle candidature del Lifelong Learning Programme 2013 promosso da EACEA – EU, Libro delle Buone pratiche Europee.

9.b Operatori
1. **Michele Paoletti** — *Conduttore delle attività*
Corso di Formazione Universitario per lo studio delle Attività Motorie applicate alle Arti Circensi. Tor Vergata 2009

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 31/08/2026
Nome e cognome del proponente: Michele Paoletti
In qualità di: Presidente e amministratore di Circo Instabile A.S.D.

A Scuola di CIRCOlarità - Il circo socio educativo per relazioni inclusive

SOGGETTO PROPONENTE Circo Instabile A.S.D. - Paoletti Michele

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale; Danza e arti performative	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 9
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 13 per classe e spettacolo finale incluso	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO Un'ora e mezza a gruppo classe (diciannove ore e mezza spettacolo finale incluso)	5.D.3 CADENZA PREVISTA Settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 780
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il circo socio educativo per relazioni inclusive, focalizza il suo intervento sullo sviluppo psicomotorio e motorio, sulla creatività, sulla gestione del rischio e sull'accettazione dell'errore come fattore del processo di apprendimento e sulla cooperazione, utilizzando il gioco, l'attività corporea e gli attrezzi circensi, quali strumenti principali sia per le attività individuali che di gruppo. Le attività sono organizzate in modalità laboratoriali con fasi collettive, per sottogruppi e momenti individuali, in cui gli alunni acquisiscono le tecniche di utilizzo degli attrezzi di giocoleria e di equilibrismo e sperimentano fasi creative espressive, valorizzando le idee di ciascun membro del gruppo.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Di fronte ai dati e ai ormai quotidiani fenomeni devianti che interessano il mondo giovanile, (vedi dati su dispersione scolastica – regione Umbria e rapporto Espad 2025), il circo socio-educativo diventa una strategia in grado di includere e motivare i giovani studenti che si rifà alle intuizioni di Paulo Freire (Pedagogia degli oppressi 1970), coerenti con le teorie sviluppate nel secolo scorso da Lev Vygotskij (Sviluppo prossimale 1934), Howard Gardner (Intelligenze multiple 1983) e Jerome Bruner (La cultura dell'Educazione 1986). Le pratiche circensi sono attività sociali e relazionali che aiutano l'acquisizione delle seguenti competenze: valorizzazione delle abilità: abilità di astrazione: abilità di messa a fuoco del compito affidato: l'autostima: gestione dell' errore.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
L'attività circense diventa l'ambiente paradigmatico per il curricolo scolastico, basato su lezioni didattiche legate ai bisogni di apprendimento e alla motivazione ad imparare, nella visione del processo euristico della conoscenza a partire dalla consapevolezza e miglioramento di abilità motorie, per scoprire talenti e attitudini personali e acquisire competenze trasversali alle discipline a ai campi di esperienza, con modalità di ricerca di soluzioni, in modo cooperativo, con la tenacia, per conseguire gli obiettivi posti, fattori molto importanti per la motivazione ad apprendere, valutando rischi ed opportunità. Il corpo diventa pertanto un agente del pensiero. In questo senso il Circo socio-educativo è una modalità educativa da poter trasferire alle lezioni in classe.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
La scelta delle esperienze circensi applicate all'ambiente formale di formazione dell'individuo, deriva anche dagli esiti positivi che nel corso del tempo si sono verificati con gli alunni che hanno partecipato alle lezioni, sulle competenze di autonomia, gestione del compito e di capacità collaborative perché si compone di tutte quelle tecniche e ricreative che si possono chiaramente riproporre in aula. Le esperienze sperimentate anche con il progetto Comenius "CirSchool" nell'ambito delle candidature del Lifelong Learning Programme 2013 promosso da EACEA – EU, che è entrato a fare parte del Libro delle Buone pratiche europee, indicano come la didattica integrata dalle attività di Circo socio-educativo, si inserisce nelle progettualità disciplinari in essere nelle classi.

4.d Finalità generali
1. Esplorare le varie possibiltà che provano l'interazione all'interno di un gruppo e dei suoi bisogni
2. Sviluppare il controllo emotivo e corporeo, favorendo autostima e autonomia
3. Accrescere il senso di appartenenza ad una comunità.

4.e Obiettivi specifici
1. Sviluppare controllo coprporeo
2. Favorire il passaggio dalla competizione con l'altro al successo insieme agli altri
3. Promuovere la gestione del rischio e dei problemi, utilizzando strategie per prove ed errori
4. Negoziare vari punti di vista, o eventuali conflitti, all'interno del gruppo
5. Gestire la leadership

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Performance finale o lezione aperta al pubblico a famiglie e scuola, in cui tutto il gruppo classe metterà in evidenza le acquisizioni avvenute in una forma creativa creando di fatto uno spettacolo originale.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Educazione tra pari; Discussione e confronto in gruppo; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Attraverso la vasta gamma di esercizi e giochi, con attrezzi circensi, l'apprendimento viene facilitato perchè sviluppa sana competizione tra il soggetto e l'oggetto di uso, motivazione alla prova e riflessioine sull'errore come momento auto-valutativo, sviluppa altresì capacità relazionali e di aiuto reciproco riconoscendo nell'altro non un competitore ma un sostenitore collaborativo, esplorando le potenzialità sociali, educative e performative della didattica circense. Nello specifico: approccio euristico tramite il gioco e la consegna; lavoro di gruppo su compito; riflessione in cerchio; dibattito e confronto di idee; evidensazione dei problemi e aiuto di gruppo nella ricerca di soluzioni.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra, oppure un salone o aula comune di dimensioni adeguate al gruppo partecipante

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Tutti i materiali utilizzati per l'intero periodo del progetto, sono messi a disposizione dal soggetto proponente. Materiale di giocoleria: Piatti cinesi, cappelli, flowerstick, foulard, palline e diabolo. Materiale di Equilibrismo: Trampoli, assi di equilibrio, rulli di equilibrio, pedalò e rollabola.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli insegnanti; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto ai gruppi classe nella loro eterogeneità e non richiede specifici prerequisiti motori, cognitivi o relazionali. Le attività circensi sono concepite come esperienze accessibili e cooperative, nelle quali ciascun alunno può trovare il proprio modo di partecipare e contribuire, senza che la prestazione costituisca un criterio di esclusione. Proposte, esercizi, materiali, spazi, tempi e modalità comunicative saranno adattati alle diverse esigenze, comprese quelle di alunni con disabilità, BES, difficoltà linguistiche o condizioni di vulnerabilità. La gradualità delle attività, la scelta di esercizi adeguati, l'uso di materiali sicuri e la supervisione degli operatori garantiscono condizioni di sicurezza, favorendo partecipazione, autonomia, fiducia e relazioni inclusive.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Circo Instabile A.S.D. - Paoletti Michele
8.b Forma giuridica: Associazione Sportiva Dilettantistica
8.c Sede: Strada Santa Lucia 13 F, 06125, Perugia
8.e Referente del progetto: Michele Paoletti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Allenatore sportivo circense e formatore, conduttore delle attività
8.g Telefono: 347 3867654
8.h E-mail: circoinstabile@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'associazione propone attività laboratoriali di circo educativo per scuole Infanzia, Primaria e Secondaria di primo grado, svolgendo dal 2004 al 2026, circa 12/18 progetti all'anno nelle scuole della provincia di Perugia. Ott-Mar. 2025. Progetto di circo, scuola Primaria "B. Ciari" di San Sisto (Pg), con il coinvolgimento delle classi II A e III A, per un totale di 40 ore, con spettacolo finale. Ott-Dic. 2025. Progetto di circo, presso Dir. Did II di Spoleto (Pg), con il coinvolgimento delle classi primaria I, II, III, IV e V, 100 ore con spettacolo finale. 2014-2017. Progetto Comenius "CirSchool", presso IC Perugia 4, rivolto agli studenti dai 3 ai 14 anni, nell'ambito delle candidature del Lifelong Learning Programme 2013 promosso da EACEA – EU, Libro delle Buone pratiche Europee.

9.b Operatori
1. **Michele Paoletti** — *Conduttore delle attività*
Corso di Formazione Universitario per lo studio delle Attività Motorie applicate alle Arti Circensi. Tor Vergata 2009

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 31/08/2026
Nome e cognome del proponente: Michele Paoletti
In qualità di: Presidente e amministratore di Circo Instabile A.S.D.

Denis Diderot (1713-1784), l'Encyclopédie e l'Illuminismo francese

SOGGETTO PROPONENTE Fondazione Ranieri di Sorbello ETS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Educazione al patrimonio culturale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 1
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE in accordo con gli orari e gli impegni di lavoro nella sede della Fondazione Ranieri di Sorbello ETS	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 90 minuti ca. previsti in totale tra breve visita introduttiva e spiegazione del modulo	5.D.3 CADENZA PREVISTA come da d1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 3
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente; Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca della Fondazione Ranieri di Sorbello ETS, piazza Piccinino, n. 9 Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Dopo una breve visita guidata introduttiva alle sale della Biblioteca della Fondazione Ranieri di Sorbello ETS con riferimenti alla storia della famiglia, del palazzo e delle collezioni librarie e artistiche raccolte e custodite nel tempo, attraverso l'analisi e l'illustrazione bibliografico-storica di tomi dell'Encyclopédie Française di Diderot e D'Alembert del 1770-78 (a stampa e di tavole) e di altri volumi del fondo librario del XVIII secolo sull'Illuminismo raccolto dai collezionisti settecenteschi della famiglia (opere di celebri pensatori quali Voltaire, Montesquieu, Rousseau, Buffon ... ecc.), gli studenti potranno scoprire l'importanza dell'impresa culturale dell'Encyclopédie e le caratteristiche del movimento culturale illuminista.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto rivolto a studenti di età 11-12 (Scuole Secondarie 1° grado) risponde all'esigenza educativo-didattica di contrastare l'analfabetismo funzionale e la fruizione passiva dei contenuti digitali nelle nuove generazioni, promuovendo il pensiero critico e la ricerca delle fonti. Per i ragazzi di 11-12 anni, l'esperienza con l'Encyclopédie soddisfa il bisogno pedagogico di apprendimento visuale ed esperienziale: l'osservazione delle tavole illustrate (dalle arti manuali alla scienza) traduce in concreto concetti astratti, stimolando la curiosità euristica. Il contatto con i volumi originali favorisce un approccio storiografico rigoroso, sviluppando la competenza chiave di cittadinanza attiva e l'autonomia di giudizio.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Competenze e traguardi chiave: competenza alfabetica funzionale e digitale: Interpretazione e analisi di testi complessi e tavole illustrate dell'Encyclopédie; competenza in materia di cittadinanza: comprensione dei valori di tolleranza, libertà di pensiero e lotta all'oscurantismo, fondamenti della società democratica moderna. Consapevolezza ed espressione culturale: valorizzazione del patrimonio librario locale e riconoscimento del ruolo della cultura scientifico-filosofica nella trasformazione sociale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
L'attività si integra perfettamente con i programmi di Storia, Letteratura italiana e Filosofia delle classi suddette o con i percorsi di Educazione civica (libertà d'espressione e censura). Lezioni frontali sull'Illuminismo, la figura di Diderot e la censura nel '700. Analisi delle fonti storiche e introduzione al collezionismo nobiliare. Visita alla biblioteca di Palazzo Sorbello, analisi dei volumi originali (Voltaire, Rousseau, Montesquieu) e consultazione visiva delle tavole dell'Encyclopédie.Redazione eventuale di una scheda critico-descrittiva su una voce o tavola dell'Encyclopédie a scelta, oppure creazione di un "Dizionario della modernità" digitale con concetti chiave riscritti in chiave contemporanea.

4.d Finalità generali
1. Promuovere la consapevolezza storica del pensiero critico
2. Valorizzare il patrimonio bibliografico locale come risorsa culturale

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere la differenza tra le idee dell'Illuminismo e l'oscurantismo medievale.
2. Confrontare un testo scientifico del Settecento con una risorsa informativa moderna.
3. Rappresentare o produrre una "tavola enciclopedica" illustrata su un mestiere moderno.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Visita guidata o uscita nel territorio

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Per garantire la tutela sia dei partecipanti che delle collezioni del Fondo Antico e Storico: preservazione dei volumi: la consultazione diretta del materiale originale avviene sotto la supervisione dell'operatore/bibliotecario o di altro operatore museale, con l'uso di guanti appositi. Sicurezza negli spazi: i laboratori/visite si svolgono all'interno delle sale della Fondazione in gruppi a numero ridotto (non più di 25-max. 28 pax) per garantire una gestione ottimale degli accessi, una fruizione confortevole e la massima attenzione al patrimonio. Riguardo ad accessibilità e inclusione, sono previsti adattamenti delle attività, dei materiali e delle modalità di partecipazione per favorire, ove possibile e in sicurezza, l'inclusione di bambini con bisogni specifici.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Fondazione Ranieri di Sorbello ETS
8.b Forma giuridica: Ente del Terzo Settore
8.c Sede: Palazzo Sorbello, Piazza Piccinino, n. 9 - Perugia
8.d Sito web: www.fondazioneranieri.org ; www.casamuseosorbello.org
8.e Referente del progetto: Sara Morelli
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria della Fondazione Ranieri di Sorbello ETS, conduttore e/o organizzatore delle attività
8.g Telefono: 075-5732775
8.h E-mail: biblioteca@fondazioneranieri.org
8.i PEC: fondazione@pec.fondazioneranieri.org

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
I soggetti operatori nelle attività didattiche rivolte a studenti delle Scuole Secondarie di 1° e 2° grado sono: bibliotecari laureati in Lingue e letteratura inglese con diplomi di qualifica professionale nel settore biblioteconomico e/o operatori museali ed ha/hanno maturato esperienza nella didattica museale, nella progettazione di interventi educativo-formativi per scuole di ogni ordine e grado e nella conduzione di percorsi e visite guidate in lingua italiana e inglese.

9.b Operatori
1. **Sara Morelli** — *Visita guidata introduttiva alle sale della Biblioteca storica e spiegazione del relativo modulo pro*
Bibliotecaria laureata in Lingue e Letteratura inglese (c/o UniPG) con diplomi di qualifica profess
2. **Possibili altri operatori museali, impiegati e già operanti c/o la Casa Museo di Palazzo Sorbello** — *Eventuale controllo e supervisione oppure effettuazione di una parte della visita in sostituzione o*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 28/08/2026
Nome e cognome del proponente: Prof. Ruggero Ranieri
In qualità di: Presidente della Fondazione Ranieri di Sorbello ETS

Storia del libro antico e moderno

SOGGETTO PROPONENTE Fondazione Ranieri di Sorbello ETS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Educazione al patrimonio culturale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 1
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE in accordo con gli orari e gli impegni di lavoro nella sede della Fondazione Ranieri di Sorbello ET	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 90 minuti ca. previsti in totale tra breve visita introduttiva e spiegazione del modulo	5.D.3 CADENZA PREVISTA come da d1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 3
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente; Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca della Fondazione Ranieri di Sorbello ETS, piazza Piccinino n. 9 - Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Dopo una breve visita guidata introduttiva alle sale della Biblioteca della Fondazione Ranieri di Sorbello ETS con riferimenti alla storia della famiglia, del palazzo e delle collezioni librarie e artistiche raccolte e custodite nel tempo, attraverso l'analisi e l'illustrazione bibliografico-storica di alcuni volumi della Biblioteca, dai più antichi e rari esemplari ai moderni appartenuti a membri della famiglia, gli studenti potranno ripercorrere la storia del libro. Nello stesso tempo, scoprendo caratteristiche particolari dei libri mostrati, aiuterà a comprendere come l'"oggetto-libro" è mutato nei secoli e come ciascun singolo possessore o custode ha lasciato nel proprio volume "tracce" di sé, dei propri interessi e del contesto familiare e storico in cui viveva, studiava e operava.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto rivolto a studenti di età 11-16 anni vuole ricostruire e far percepire il valore storico, materiale e culturale del libro come oggetto e tecnologia di comunicazione. Il modulo affronta tre bisogni educativi principali: superare la percezione del libro come mero supporto scolastico per mostrarlo come manufatto tangibile; comprendere l'evoluzione dei linguaggi e dei supporti di comunicazione per far capire come la conoscenza si sia trasmessa nel tempo, nel passaggio dai materiali scrittori antichi ai manoscritti, agli incunaboli, fino al libro moderno; connettere storia locale e patrimonio storico universale, mostrando esemplari del Fondo Antico, Storico e Moderno per ancorare l'apprendimento teorico all'ambito storico locale.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il modulo evidenzia una spiccata interdisciplinarità con le seguenti materie della Scuola Secondaria:
Storia: analisi dell'evoluzione delle tecniche di scrittura, dei materiali e dei tipi di libro dall'antichità all'era moderna. Italiano / Lingua e Letteratura: comprensione dell'evoluzione della lingua, dei testi letterari e del libro come veicolo di cultura, trasmissione delle idee e memoria storica. Arte e Immagine / Storia dell'Arte: analisi dei formati del libro, legature, miniatura, incisioni e illustrazioni nei testi. Scienza e Tecnologia: analisi dei materiali di supporto tecnici e dei processi tecnici. Educazione Civica tutela, tutela, conservazione e valorizzazione dei beni librari e storici del territorio.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il modulo didattico descritto si presta in maniera ottimale all'integrazione con la programmazione curricolare della Scuola secondaria di primo e secondo grado, collocandosi in un'ottica interdisciplinare che tocca principalmente la Letteratura italiana e straniera, la Storia, la Storia dell'arte e l'Educazione civica.
L'esperienza visiva e tattile sui materiali della biblioteca (manoscritti, incunaboli, cinquecentine e libri moderni) trasforma concetti astratti studiati sui manuali in un'esperienza d'apprendimento concreta dal punto di vista storico, bibliografico e artistico, da poter rielaborare e approfondire a scuola.

4.d Finalità generali
1. Promuovere la consapevolezza storico-culturale della trasmissione del sapere
2. Sviluppare le competenze di alfabetizzazione critica e metodologica sulle fonti primarie.
3. Valorizzare il patrimonio bibliografico di famiglia come bene comune e memoria storica.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere le differenze materiali e strutturali tra manoscritto e libro moderno
2. Confrontare le tecniche di produzione libraria e i tipi di scrittura utilizzati nei volumi
3. Descrivere gli elementi esterni e interni del libro storico
4. Rispettare le norme di manipolazione, tutela e conservazione dei beni librari antichi
5. Collaborare in gruppo alla stesura di note su quanto viene espresso e spiegato durante la visita

4.h.1 Metodologie prevalenti
Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Visita guidata o uscita nel territorio

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Per garantire la tutela sia dei partecipanti che delle collezioni del Fondo Antico e Storico: preservazione dei volumi: la consultazione diretta del materiale originale avviene sotto la supervisione dell'operatore/bibliotecario o di altro operatore museale, con l'uso di guanti appositi. Sicurezza negli spazi: i laboratori/visite si svolgono all'interno delle sale della Fondazione in gruppi a numero ridotto (non più di 25-max. 28 pax) per garantire una gestione ottimale degli accessi, una fruizione confortevole e la massima attenzione al patrimonio. Riguardo ad accessibilità e inclusione, sono previsti adattamenti delle attività, dei materiali e delle modalità di partecipazione per favorire, ove possibile e in sicurezza, l'inclusione di bambini con bisogni specifici.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Fondazione Ranieri di Sorbello ETS
8.b Forma giuridica: Ente del Terzo Settore
8.c Sede: Palazzo Sorbello, Piazza Piccinino, n. 9 - Perugia
8.d Sito web: www.fondazioneranieri.org ; www.casamuseosorbello.org
8.e Referente del progetto: Sara Morelli
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria della Fondazione Ranieri di Sorbello ETS, conduttore e/o organizzatore delle attività
8.g Telefono: 075-5732775
8.h E-mail: biblioteca@fondazioneranieri.org
8.i PEC: fondazione@pec.fondazioneranieri.org

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
I soggetti operatori nelle attività didattiche rivolte a studenti delle Scuole Secondarie di 1° e 2° grado sono: bibliotecari laureati in Lingue e letteratura inglese con diplomi di qualifica professionale nel settore biblioteconomico e/o operatori museali ed ha/hanno maturato esperienza nella didattica museale, nella progettazione di interventi educativo-formativi per scuole di ogni ordine e grado e nella conduzione di percorsi e visite guidate in lingua italiana e inglese.

9.b Operatori
1. **Sara Morelli** — *Visita guidata introduttiva alle sale della Biblioteca storica e spiegazione del relativo modulo pro*
Bibliotecaria laureata in Lingue e letteratura inglese (c/o UniPG) con diplomi di qualifica profess
2. **Possibili altri operatori museali, impiegati e già operanti c/o la Casa Museo di Palazzo Sorbello** — *Eventuale controllo e supervisione oppure effettuazione di una parte della visita in sostituzione o*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 28/08/2026
Nome e cognome del proponente: Ruggero Ranieri
In qualità di: Presidente della Fondazione Ranieri di Sorbello ETS

VERSO UN MUSEO SOSTENIBILE: DAL POZZO ETRUSCO AL GIARDINO VERTICALE

SOGGETTO PROPONENTE FONDAZIONE RANIERI DI SORBELLO ETS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Biodiversità ed ecosistemi	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 4
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 6
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente; Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Fondazione Ranieri di Sorbello, Piazza Piccinino 9, Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
L'attività si svolge in 3 tappe:
Partenza dal Pozzo Etrusco: l'importanza dell'acqua : Il caso del Pozzo Etrusco di Perugia
Il Giardino verticale di Palazzo Sorbello:importanza della biodiversità e del verde urbano
Attività laboratoriale: realizzare "bombe di semi" (piccole palline contenenti semi di piante ad alta germinabilità da lanciare in giro su scarpate o aree a prato per far nascere nuove piante) e "cibo per uccellini (una piccola mangiatoia appesa all'albero con un mix di semi per far mangiare gli uccelli).

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Partendo dall'analisi dell'opera ingegneristica del pozzo etrusco, il progetto intende rispondere all'importanza dell'acqua come risorsa indispensabile e promuovere la consapevolezza in merito alla tutela delle risorse idriche, incoraggiare pratiche sostenibili come il riciclo dell'acqua, la gestione delle acque piovane ed il loro uso efficiente.
Il giardino verticale di Palazzo Sorbello permette di affrontare il concetto di sostenibilità ambientale e di biodiversità come termometro che misura lo stato di salute della vita sulla Terra, con l'obiettivo di adottare alcuni accorgimenti per arricchire e salvaguardare la biodiversità stessa. Entrambi gli aspetti sono rivolti in particolar modo alle fasce di età indicata in modo da sviluppare una coscienza e una responsabilità fin da piccoli.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Ci inseriamo nei programmi di storia (mondo etrusco), di storia dell'arte (opere di ingegneria idraulica del III sec. A.C.), scienze della terra (acqua, utilizzo della pietra locale e analisi della stessa) .

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le classi di scuola primaria, in particolar modo, affrontano il mondo delle antiche civilità, degli etruschi, una linea del tempo che noi presentiamo loro con il supporto di un video animato che ci aiuta a presentare l'argomento, riuscendo ad affrontare questioni tecniche relative alla costruzione di un'opera come il Pozzo. Molte classi hanno poi approfondito l'argomento importanza dell'acqua, biodiversità, utilizzando anche i materiali che forniamo al termine dell'attività laboratoriale.

4.d Finalità generali
1. approfondimento storico-artistico su etruschi e metodi costruttivi
2. biodiversità e importanza del verde urbano e dell'acqua
3. responsabilizzare all'importanza degli argomenti sviluppati

4.e Obiettivi specifici
1. Rispettare ambiente
2. Sperimentare con materiali sostenibili
3. Riconoscere i metodi costruttivi etruschi
4. Confrontare strutture antiche e moderne

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.h.1 Metodologie prevalenti
Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Visita guidata o uscita nel territorio

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Terriccio, argilla in polvere ,semi misti ,acqua, rotolo di carta igienica finito, miele, mix di semi di fiori.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Entrambe le nostre strutture (Pozzo Etrusco e Palazzo Sorbello) sono accessibili e così anche le attività proposte.
La presenza di ascensori, pedane, audio guide, video sottotitolati, virtual tour, consentono a tutti di partecipare alle nostre attività
L'utilizzo di alimenti come il miele, viene comunicato preventivamente alla scuola, nel caso di allergie, intolleranze, viene tutto modificato in modo da adattare l'attività ad ogni tipo di necessità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: FONDAZIONE RANIERI DI SORBELLO ETS
8.b Forma giuridica: FONDAZIONE, ENTE DEL TERZO SETTORE
8.c Sede: PIAZZA PICCININO, 9 PERUGIA
8.d Sito web: WWW.CASAMUSEOSORBELLO.ORG
WWW.FONDAZIONERANIERIDISORBELLO.ORG
8.e Referente del progetto: RIZZA ANGELICA, VAGLI CHIARA
8.f Qualifica e ruolo del referente: OPERATRICI MUSEALI, GUIDE MUSEALI, RESPONSABILI DIPARTIMENTO DIDATTICA
8.g Telefono: 075 5732775 - 075 5724869
8.h E-mail: didattica@fondazioneranieri.org
8.i PEC: fondazione@pec.fondazioneranieri.org

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Da anni la Fondazione propone moduli didattici a tutte le scuole di ogni ordine e grado. La responsabile delle collezioni, Dott.ssa Claudia Pazzini è autrice di libri per bambini ("Viaggio nel tempo", "In corso d'opera", "Coltivare l'immaginario"). Le operatrici museali, si occupano da anni della progettazione di attività ludico- educative all'interno delle nostre strutture museali.
Collaboriamo e consultiamo Professori universitari, architetti ed educatrici, per offrire servizi e progetti di qualità sempre più alta.

9.b Operatori
1. **RIZZA ANGELICA** — *Guida museale, responsabile didattica*
ott.ssa in Storia dell'arte, responsabile da 5 anni della didattica museale della Fondazione Ranier
2. **CHIARA VAGLI** — *Guida museale, responsabile didattica*
Dott.ssa in Archeologia e Storia dell'Arte

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 28/08/2026
Nome e cognome del proponente: Prof. Ruggero Ranieri
In qualità di: Presidente della Fondazione Ranieri di Sorbello ETS

I RICAMI DI ROMEYNE

SOGGETTO PROPONENTE FONDAZIONE RANIERI DI SORBELLO ETS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Storia locale e memoria collettiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 2
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 10
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente; Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Fondazione Ranieri di Sorbello, Piazza Piccinino, 9, Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Visita guidata alla casa museo accompagnati da un'operatrice museale con un focus sul ruolo della donna all'inizio del Novecento e sull'operato di Romeyne Ranieri di Sorbello per l'emancipazione delle donne di umili origini attraverso la creazione di una scuola di ricamo. La visita sarà arricchita dalla lettura dell'albo illustrato "I ricami di Romeyne" e da un laboratorio con il quale riproporremo modelli di ricami su pezzi di stoffa che i bambini porteranno per imparare a riciclare creativamente un loro vecchio indumento.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
L'eredità della Scuola di Ricami Ranieri di Sorbello è confluita nel patrimonio degli eredi familiari e da essi è stata donata alla Fondazione Ranieri di Sorbello stessa. Quello che il modulo didattico intende approfondire con le scuole è l'importanza dell'artigianato femminile, il movimento di emancipazione che ne è derivato, il recupero e la valorizzazione di eccellenze del territorio come il punto Umbro o Sorbello. Il testo "In corso d'opera" della Dott.ssa C.Pazzini, di cui si farà lettura ad alta voce, è un libro per bambini che racconta la storia di questa realtà locale. Il laboratorio vedrà i bambini cimentarsi nella realizzazione, con fili di cotone o lana, di alcuni dei disegni più significativi della scuola di ricami, per comprenderne la comprenderne la complessità e la bellezza.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Scopo del progetto è far conoscere, ai più piccoli, una realtà di eccellenza e produzione artigianale, come quella della Scuola di Ricami Ranieri di Sorbello.
Per le scuole primarie la lettura ad alta voce risulta un'esperienza estremamente stimolante. La produzione di manufatti artigianali ad imitazione dei reali manufatti della scuola, porta i bambini a sviluppare capacità manuali, di concentrazione e attenzione al dettaglio, non meno importante la scoperta di una realtà locale li porterà ad una conoscenza delle produzioni del loro territorio.

4.d Finalità generali
1. riscoperta della produzione artigianale locale
2. emancipazione femminile

4.e Obiettivi specifici
1. riconoscere manufatti di artigianato locale
2. produrre manufatti ad imitazione della scuola di ricami
3. ascoltare una lettura ad alta voce
4. utilizzare materiali di recupero

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il laboratorio finale del modulo didattico vedrà i bambini utilizzare un pezzo di stoffa, una maglia, un lenzuolo di cotone bianco,come base per la riproduzione del "punto umbro o Sorbello", tipico della produzione della Scuola di ricamo Ranieri di Sorbello di Passignano.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Discussione e confronto in gruppo; Visita guidata o uscita nel territorio; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Lettura ad alta voce.
Laboratorio finale che vede i bambini attivi nella produzione di un manufatto di stoffa.
Confronto e dibattito sul ruolo della donna nel mondo del lavoro nei primi del '900 e oggi.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
sale, libri, colla vinilica, lana, cotone, colori

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Entrambe le nostre strutture (Pozzo Etrusco e Palazzo Sorbello) sono accessibili e così anche le attività proposte.
La presenza di ascensori, pedane, audio guide, video sottotitolati, virtual tour, consentono a tutti di partecipare alle nostre attività. Concordiamo sempre con le/gli insegnanti eventuali alternative caso per caso.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: FONDAZIONE RANIERI DI SORBELLO ETS
8.b Forma giuridica: FONDAZIONE, ENTE DEL TERZO SETTORE
8.c Sede: PIAZZA PICCININO, 9 PERUGIA
8.d Sito web: www.casamuseosorbello.org www.fondazioneranieri.org
8.e Referente del progetto: Rizza Angelica, Chiara Vagli
8.f Qualifica e ruolo del referente: OPERATRICI MUSEALI, GUIDE MUSEALI, RESPONSABILI DIPARTIMENTO DIDATTICA
8.g Telefono: 075 5732775 - 075 5724869
8.h E-mail: didattica@fondazioneranieri.org
8.i PEC: fondazione@pec.fondazioneranieri.org

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Da anni la Fondazione propone moduli didattici a tutte le scuole di ogni ordine e grado. La responsabile delle collezioni, Dott.ssa Claudia Pazzini è autrice di libri per bambini ("Viaggio nel tempo", "In corso d'opera", "Coltivare l'immaginario"). Le operatrici museali, si occupano da anni della progettazione di attività ludico- educative all'interno delle nostre strutture museali. La Dott.ssa Sara Morelli, bibliotecaria ci fornisce e illustra tutto il materiale librario necessario.
Collaboriamo e consultiamo Professori universitari, architetti ed educatrici, per offrire servizi e progetti di qualità sempre più alta.

9.b Operatori
1. **RIZZA ANGELICA** — *Guida museale, responsabile didattica*
Dott.ssa in Storia dell'arte, responsabile da 5 anni della didattica museale della Fond
2. **CLAUDIA PAZZINI** — *Responsabile delle Collezioni e curatrice museale*
Dal 2003 è conservatrice delle collezioni d'arte della Fondazione Ranieri di Sorbello ETS e dal 201
3. **CHIARA VAGLI** — *Guida museale, responsabile didattica*
Dott.ssa in Archeologia e Storia dell'Arte

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 28/08/2026
Nome e cognome del proponente: Prof. Ruggero Ranieri
In qualità di: Presidente della Fondazione Ranieri di Sorbello ETS

ADOTTA UN DIRITTO

SOGGETTO PROPONENTE ASSOCIAZIONE AMICI DEL MALAWI ODV

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale		3. DESCRITTORI Diritti dell'infanzia e dell'adolescenza; Educazione alla parità e al rispetto delle differenze	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 5
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 2 o 3 incontri a classe o sezione	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO h.2	5.D.3 CADENZA PREVISTA una volta settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 0
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
L'Associazione Amici del Malawi ODV opera da oltre 25 anni a sostegno delle Comunità più fragili del Malawi, promuovendo Progetti in ambito educativo, sanitario, sociale e agro-alimentare. Tra gli interventi più significativi, l,Associazione ha costruito e sostiene 6 scuole dell'infanzia nel Sud del Paese, in aree particolarmente disagiate. Le scuole accolgono circa 350 bambini ai quali vengono garantiti ogni giorno due pasti, attività di apprendimento e di gioco.Un impegno concreto per tutelare i Diritti fondamentali dei bambini: nutrizione, salute, educazione.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il Progetto ADOTTA UN DIRITTO nasce con l'intento di avvicinare i bambini alla conoscenza dei Diritti fondamentali dell'infanzia e dell'adolescenza, promuovendo una cultura del rispetto, dell'accoglienza, dell'uguaglianza e della solidarietà. attraverso attività adeguate all'età - visione di video, letture, racconti, attività grafiche, laboratori di musica e movimento - gli alunni saranno accompagnati alla scoperta della CONVENZIONE ONU sui Diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, imparando a riconoscere i propri Diritti e quelli degli altri. Particolare attenzione sarà dedicata all'intercultura e al dialogo tra culture, aiutando i bambini a comprendere che, pur nella diversità di lingue, tradizioni, provenienze e modi di vivere, tutti i bambini del mondo hanno gli stessi Diritti.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il Progetto si inserisce trasversalmente nel curricolo della scuola primaria e con i campi d'esperienza della scuola dell'infanzia e trova un raccordo privilegiato con l'educazione Civica, in particolare con i temi dei Diritti fondamentali della persona, della cittadinanza responsabile, del rispetto delle differenze e della convivenza civile.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività proposteconsentono collegamanti interdisciplinari con:

ITALIANO: Ascolto e comprensionedi racconti e testimonianze, conversazioni, riflessioni, produzione di testi.

GEOGRAFIA: conoscenza di Paesi e Popoli, ambienti e differenze realtà sociali e culturali.

MUSICA E MOVIMENTO: Uso di semplici strumenti a percussione (tamburi, maracas, legnetti), ascolto di brani eseguiti da Gruppi di musicisti Malawiani, danze e movimento per accompagnare i ritmi delle Canzoni ascoltate.

4.d Finalità generali
1. Promuovere la conoscenza e la consapevolezza dei principali Diritti dell'infanzia e dell'adolescenza
2. Valorizzare le diversità culturali, linguistiche, sociali, e personali come occasione di conoscenza
3. sviluppare capacità di riconoscere situazioni nelle quali un diritto viene rispettato o negato

4.e Obiettivi specifici
1. conoscere alcuni dei principali Diritti sanciti dalla Convenzione ONU sui Diritti dell'infanzia
2. riconoscere che tutti i bambini possiedono gli stessi Diritti, indipendentemente da provenienza..
3. lingua, cultura, condizioni personali o sociale
4. conoscere alcuni aspetti della vita quotidiana, delle tradizioni e delle culture del Malawi
5. individuare semplici azioni attraverso le quali ciascuno può contribuire al rispetto....
6. dei diritti degli altri

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo; Ricerca e scoperta guidata; Narrazione e storytelling; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Nel Progetto ADOTTA UN DIRITTO i bambini sono protagonisti attivi del percorso: vengono coinvolti nella scoperta e nella comprensione dei propri diritti attraverso visione di video che raccontano esperienze vissute dai volontari dell'associazione, saranno successivamente invitati ed incoraggiati ad esprimere idee, emozioni e proposte, saranno coinvolti nel riprodurre suoni e ritmi con i materiali musicali a disposizione,verranno invitati a rielaborare graficamente l'esperienza.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
materiele audiovisivo, strumenti musicali a percussione

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Scheda di osservazione dell'insegnante; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto ADOTTA UN DIRITTO è rivolto a tutti i bambini e le bambine nel rispetto delle caratteristiche, delle capacità e dei bisogni educativi di ciascuno. Le attività proposte sono pensate secondo un approccio inclusivo, flessibile e partecipativo e possono esserevadattate alle esigenze di alunni con difficoltà e bisogni educativi specifici, affinchè ciscun bambino possa prendere parte al percorso in modo attivo

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: ASSOCIAZIONE AMICI DEL MALAWI ODV
8.b Forma giuridica: Associazione Amici del Malawi ADV
8.c Sede: Strada San Galigano 12/A Montemorcino, Perugia
8.d Sito web: www.amicidelmalawiperugia.it
8.e Referente del progetto: ORIETTA ELLEBORINI
8.f Qualifica e ruolo del referente: INSEGNANTE IN PENSIONE, Referente dei progetti delle scuole dell'infanzia in Malawi
8.g Telefono: 3496922286
8.h E-mail: orietta.elleborini@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
In qualità di referente e attuatrice del Progetto ADOTTA UN DIRITTO, ho maturato negli anni una significativa esperienza nella realizzazione di percorsi educativi rivolti ai bambini delle scuole dell'infanzia e primaria.ho proposto e condotto il Progetto presso diversi Comprensivi del territorio Perugino tra cui le scuole di Ponte Felcino, Ponte Patoli, Ponte Valleceppi, Solfagnano, riscontrando sempre una partecipazione attiva e un forte coinvolgimento da parte dei bambini e degli insegnanti.

9.b Operatori
1. **ORIETTA ELLEBORINI** — *ATTUATRICE E REFERENTE*
INSEGNANTE

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: NO
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: NO

Data della scheda: 31/08/2026
Nome e cognome del proponente: Orietta Elleborini
In qualità di: referente e attuatrice del progetto Adotta un Diritto

Laboratorio HANJI ORIGAMI

SOGGETTO PROPONENTE Laboratorio HANJI origami di HeeJin Kim

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Educazione al patrimonio culturale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE minimo 3 incontri	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA da accordarsi con le esigenze delle scuole	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 9.5 Per classe: 230
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Biblioteca scolastica; Laboratorio		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Museo Etrusco Multimediale, Complesso di Sant'Anna, Viale Roma, Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Laboratorio creativo, manuale. Conoscere educazione, usi e costumi dell'Estremo Oriente attraverso la piegatura della carta. Favorisce lo sviluppo della memoria, della concentrazione e del ragionamento logico degli alunni.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
L'arte dell'Hanji Origami, risultato di ordine visivo e mentale ed applicazione costante di regole ben precise, permette lo sviluppo della mente esaltandone creatività, concentrazione e precisione, aiutando i bambini nello studio della matematica, della geometria e delle scienze. Con la piegatura della carta, passaggio dopo passaggio, si formano figure sempre più ricche e complesse, guidando gli alunni nell'allenamento di una sempre maggiore disciplina visiva, motoria, manuale e cognitiva. Con l'Hanji Origami apprezziamo materiali semplici che spesso sottovalutiamo. La carta è un materiale antico, legato a una tradizione, ad una storia e a dei riti che lo rendono prezioso e unico: questo laboratorio educa giovani e adulti al recupero di materiali e al loro uso accorto e consapevole.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con gli obiettivi di diverse discipline: matematica (studio delle figure geometriche e del piano); italiano (abecedari realizzati con la carta, rappresentazione di storie, fiabe, racconti), arte e immagine (realizzazione di opere artistiche, piccole creazioni, opere collettive legate al territorio).

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto viene concordato con gli insegnanti che lo richiedono e si cercano insieme punti di contatto e raccordo con la programmazione curricolare delle discipline coinvolte.

4.d Finalità generali
1. sviluppare la memoria di lavoro, la concentrazione e l'attenzione
2. uso della carta e studio della sua storia e del suo valore culturale ed educativo
3. il lavoro di ognuno è parte del lavoro collettivo finale

4.e Obiettivi specifici
1. utilizzare materiali semplici e di riciclo
2. Produrre singolarmente e collaborare per un prodotto collettivo
3. Applicarsi con cura e attenzione alla realizzazione di piccoli manufatti artistici
4. Imparare ad essere disciplinati, osservando e ascoltando per riprodurre il modello previsto

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Mostra o esposizione; Evento pubblico; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il lavoro finale viene concordato con le insegnanti e può prevedere un momento di restituzione comune, una mostra o un evento pubblico.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
L'arte dell'Hanji Origami, risultato di ordine visivo e mentale ed applicazione costante di regole ben precise, permette lo sviluppo della mente esaltandone creatività, concentrazione e precisione, aiutando i bambini nello studio della matematica, della geometria e delle scienze. Con la piegatura della carta, passaggio dopo passaggio, si formano figure sempre più ricche e complesse, guidando gli alunni nell'allenamento di una sempre maggiore disciplina visiva, motoria, manuale e cognitiva. Con l'Hanji Origami apprezziamo materiali semplici che spesso sottovalutiamo. La carta è un materiale antico, legato a una tradizione, ad una storia e a dei riti che lo rendono prezioso e unico: questo laboratorio educa giovani e adulti al recupero di materiali e al loro uso accorto e consapevole.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
materiale che gli alunni hanno già a scuola: matite, colori, forbici, colla

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
carta, elementi decorativi

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Scheda di osservazione dell'insegnante; Questionario agli alunni; Documentazione fotografica o audiovisiva; Altro
Altro: esposizione o mostra dei lavori realizzati

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Scuole di ogni ordine e grado

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Laboratorio HANJI origami di HeeJin Kim
8.b Forma giuridica: esperto-persona fisica
8.c Sede: Via Antonio Meucci 98 - 06125 Perugia
8.e Referente del progetto: HeeJin Kim
8.f Qualifica e ruolo del referente: esperto di Hanji Origami
8.g Telefono: 340-9662240
8.h E-mail: origamijin@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Pedagogista, da tanti anni lavoro con le scuole pubbliche e musei sul territorio regionale e nazionale. Ho tenuto corsi presso l'Accademia delle Belle Arti di Perugia (masterclass). Ho collaborato per lo svolgimento di laboratori artistici presso la Casa Circondariale di Perugia e l'Unitre di Perugia.

9.b Operatori
1. **Heejin kim** — *esperto*
Pedagogista, docente e artista

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 27/08/2026
Nome e cognome del proponente: Heejin Kim
In qualità di: esperto di laboratorio HANJI ORIGAMI

RispettiAMOci

SOGGETTO PROPONENTE Associazione Respect APS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo; Educazione affettiva ed emotiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 10
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 6 incontri (modulo base), oppure 8 (modulo esteso).	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 60 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Modulo base: 6 incontri €25/alunno; modulo esteso: 8 incontri €30/alunno (es. 20 alunni €500/600 IVA inclusa.)
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI Indirizzo (scuola): Il progetto si svolge nella sede scolastica aderente. Indirizzo (altra sede): Non prevista	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Laboratorio maieutico di educazione alla relazione per la scuola primaria e secondaria di primo grado. Attraverso narrazione, attività esperienziali e la metafora del germoglio, alunne e alunni esplorano il legame tra emozioni, corpo, pensiero, comportamento, scelta e responsabilità. Il confronto tra sé e l'altro promuove ascolto, rispetto delle differenze, gestione costruttiva dei conflitti e appartenenza consapevole alla comunità scolastica.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Nella crescita e nella preadolescenza, identità, appartenenza e qualità delle relazioni richiedono capacità di riconoscere emozioni e segnali corporei, comprendere punti di vista e orientare le scelte. HBSC Umbria 2022 registra il calo dell'interesse scolastico e dell'attenzione percepita da compagni e docenti (ISS, 2023). PTOF, confronto con scuole e docenti ed esperienza territoriale di Respect convergono su bisogni di clima di classe, inclusione e gestione dei conflitti. RispettiAMOci integra emozioni, corpo, pensiero e responsabilità in un contesto universale e non clinico, coerente con le evidenze sugli interventi socio-emotivi scolastici (Cipriano et al., 2023). Le competenze sviluppate orientano le relazioni personali e possono trasferirsi online.
Fonti citate: ISS, 2023

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il percorso concorre alle competenze UE: alfabetica funzionale; personale, sociale e capacità di imparare a imparare; cittadinanza; consapevolezza ed espressione culturali (2018). Si raccorda alle Indicazioni nazionali del D.M. 221/2025, applicate dal 2026/27 alle classi prime, e transitoriamente al D.M. 254/2012 per le classi intermedie. Discipline: Italiano (ascolto, oralità, narrazione, argomentazione); Educazione civica (rispetto, responsabilità, differenze e convivenza: D.M. 183/2024); Educazione motoria/fisica (corpo, emozioni e comportamento); Arte e immagine (rappresentazione simbolica dei vissuti).

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il referente concorda con i docenti priorità, raccordi curricolari e adattamenti. Prima del percorso la classe può discutere testi o situazioni narrative e costruire un lessico emotivo-relazionale. Attività e prodotti si raccordano a Italiano, Educazione civica, Arte e immagine ed Educazione motoria. Post percorso i docenti possono consolidare gli apprendimenti con discussioni guidate, testi, analisi di situazioni e applicazione di strategie nella vita di classe. La restituzione agli insegnanti riguarda andamento, partecipazione e aspetti generali, senza valutazioni psicologiche individuali.

4.d Finalità generali
1. Promuovere il benessere socio-emotivo, integrando emozioni, corpo, pensiero, relazioni e scelte.
2. Favorire un clima inclusivo, basato su ascolto, empatia, cooperazione e gestione dei conflitti.
3. Sostenere responsabilità personale e sociale, scelte consapevoli e partecipazione alla comunità.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e nominare emozioni proprie e altrui, collegandole a situazioni e segnali corporei.
2. Collegare emozioni, pensieri, comportamenti e scelte, esprimendo e regolando le emozioni.
3. Comunicare con rispetto, praticando ascolto attivo, turni di parola ed espressione non aggressiva.
4. Valutare gli effetti delle azioni su di sé, sugli altri e sul gruppo, adottando scelte responsabili.
5. Confrontare le opinioni e cooperare in compiti comuni, rispettando bisogni, ruoli e differenze.
6. Applicare in simulazioni o in classe una strategia per disaccordi, limiti o richieste d'aiuto.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola; Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Ogni classe crea una restituzione adatta all'età sulla metafora del germoglio: un elaborato che colleghi emozioni, corpo, pensieri, comportamenti, scelte e responsabilità. Associa strategie condivise per ascoltare, comunicare, gestire disaccordi e chiedere aiuto. Il prodotto creato resta alla scuola; Respect fornisce una sintesi anonima su partecipazione e obiettivi.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Incontro con esperti del progetto; Altro

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
L'approccio sviluppa life skills riconosciute dall'OMS: consapevolezza di sé, gestione delle emozioni, empatia, comunicazione efficace, relazioni interpersonali, capacità decisionale e soluzione di problemi. Nel dialogo maieutico gli operatori propongono domande, racconti e scene relazionali; gli alunni riconoscono emozioni e segnali corporei, formulano ipotesi, confrontano punti di vista, rielaborano. La metafora del germoglio integra emozioni, corpo, pensiero, comportamento, scelta e responsabilità. Semicerchio e ascolto sostengono partecipazione e significati condivisi. Il lavoro integra registro individuale e di gruppo e competenze pedagogiche e psicologiche. Non è richiesto riferire vissuti personali; attività e linguaggi sono graduati per età, senza finalità cliniche o diagnostiche.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Altro

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula accessibile con arredi mobili per lavoro in cerchio e in gruppi; presenza del docente. LIM/proiettore, audio e connessione se concordati. Prima dell'avvio: confronto su classe e adattamenti, senza dati personali non pertinenti.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Schede e materiali didattici per l'elaborazione personale e di gruppo delle attività svolte negli incontri.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il percorso è rivolto all'intero gruppo classe, non richiede prerequisiti specialistici né la condivisione di vissuti personali. Include alunne e alunni con disabilità, DSA e altri BES, difficoltà linguistiche e condizioni di vulnerabilità; le differenze personali, culturali e di genere sono valorizzate senza stereotipi. Consegne, tempi, livello di astrazione e modalità di risposta sono adattati con i docenti, in coerenza con PEI e PDP. Linguaggio chiaro, immagini, narrazione e supporti visivi consentono di partecipare mediante parola, ascolto, scrittura, disegno o i sistemi comunicativi già adottati dalla scuola. Si richiedono spazi accessibili e si adattano i materiali. Le attività si svolgono con il docente presente, nel rispetto dei protocolli scolastici di sicurezza.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione Respect APS
8.b Forma giuridica: Associazione di promozione sociale (APS), Ente del Terzo Settore iscritta al RUNTS.
8.c Sede: Sede legale risultante dal RUNTS: Via San Galigano 10, 06124 Perugia (PG)
8.d Sito web: https://www.respectaps.org
8.e Referente del progetto: Barbara Baffetti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Responsabile didattica, coordinatrice del progetto e responsabile della segreteria generale.
8.g Telefono: 333 3882513
8.h E-mail: segreteria@respectaps.org; barbarabaffetti@gmail.com
8.i PEC: respectaps@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Respect APS sviluppa e aggiorna RispettiAMOci dal 2016, dopo l'avvio sperimentale nel 2014. Tra il 2014 e il 2018 ha coinvolto 2.700 giovani di 6-17 anni in 90 classi. Attivazioni: 29 nel 2023/24 (26 scolastiche, 3 non formali) e 27 nel 2025/26 (25 scolastiche, 2 non formali). Gruppi eterogenei per genere, provenienza, lingua e BES. Nel Comune di Perugia ha operato presso U. Foscolo, Collestrada, Ponte San Giovanni e IC Bonfigli; altre sedi: IC Umbertide-Montone-Pietralunga, Convitto Assisi, IC Passignano-Tuoro, S. Girolamo di Siena; oratori di Marsciano, Tuoro e Montepulciano. I percorsi coinvolgono docenti e famiglie su emozioni, relazioni e responsabilità. Metodo ed esperienza: Baffetti-Marcacci (a cura di), Quando io non sono tu, Edizioni ETS, 2019.

9.b Operatori
1. **Barbara Baffetti** — *Responsabile didattica e coordinatrice. Conduce i laboratori, adatta il percorso alle classi, cura il raccordo con gli insegnanti, il monitoraggio e la restituzione. Referente del progetto e responsabile della segreteria generale di Respect APS.*
Laurea in Filosofia, Università degli Studi di Perugia, con tesi psicopedagogica; Conduttrice di Gruppi di Parola per figli di genitori separati, con Alta Formazione presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Roma. Fondatrice di Respect APS e responsabile della didattica, progetta e conduce RispettiAMOci fin dall'avvio. Esperienza in educazione affettiva ed emotiva, gruppi classe, inclusione e raccordo scuola-famiglia. Autrice per l'infanzia e co-curatrice, con Flavia Marcacci, di "Quando io non sono tu. Pensare e praticare una cultura del rispetto" (Edizioni ETS, 2019).
2. **Lenida Carnevali** — *Psicologa e co-conduttrice dei laboratori; collabora all'adattamento delle attività, all'osservazione educativa delle dinamiche relazionali e al monitoraggio del percorso.*
Laurea in Psicologia presso l'Università Pontificia Salesiana di Roma; iscritta all'Albo degli Psicologi dell'Umbria n. 543. Mediatrice familiare e coordinatrice di équipe multidisciplinari in ambito sociale e della disabilità. Coach professionista con formazione specifica in coaching motivazionale. Dal 2014 partecipa alla progettazione e realizzazione di RispettiAMOci, con attività su educazione emotiva e affettiva, relazioni, inclusione e prevenzione educativa del disagio.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 01/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ernesto Rossi
In qualità di: legale rappresentante di Respect-APS

TCHOUKBALL A SCUOLA muoversi, giocare, collaborare

SOGGETTO PROPONENTE PROM.OS.SPORT APD

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive; Sport inclusivo e adattato	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 4 incontri	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale o quindicinale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 160
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Esperienza didattica educativa e motoria. gioco di squadra dove è escluso il contatto fisico, che permette la partecipazione di tutti (le squadre soni miste e data la particolarità del gioco è di per se inclusivo -fatte salve gravi difficolta di movimento-

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
il tchoukball costituisce un contesto favorevole all'apprendimento cooperativo, permettendo di sviluppare competenze motorie e sociali, capacità di collaborazione e responsabilità, attraverso una attività che mantiene anche una componente motoria significativa (Constantinou, 2010) La struttura del Tchoukball, basata sull'assenza di contatto fisico e sull'attenzione al rispetto dell'altro, offre un'opportunità educativa per promuovere una pratica sportiva sicura, cooperativa ed orientata al fair play (Eberly,Yohn&Girardini,2005)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
La proposta si raccorda con il curriculo di educazione motoria della scuola primaria e secondaria. Le attività sviluppano consapevolezza corporea, coordinazione, orientamento nello spazio, controllo del movimento, collaborazione, rispetto delle regole e capacità di partecipare al gioco in modo positivo senza esclusione dei "meno dotati" dal punto di vista fisico e sportivo

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
integrazione con tutti gli aspetti delle attività ludico/motorie, presportive e sportive. e delle modalità di presentazione e preparazione comune di ogni attività motoria

4.d Finalità generali
1. Promuovere:benessere psicofisico,partecipazione attiva attraverso il movimento e il gioco sportivo
2. Svilupparecompetenze relazionali e cooperative valorizzando rispetto collaborazione e inclusione
3. Avvicinare gli alunni alla pratica sportiva attraverso una attività ludica progressiva e accessibile

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare e utilizzare schemi motori di base
2. Sperimentare ed applicare semplici abilità di lancio,ricezione,passaggio, rimbalzo adeguati alle età
3. Collaborare con i compagni nelle attività e situazioni di gioco,rispettando ruoli, spazi e consegne
4. Riconoscere,rispettare semplici regole condivise,sviluppando comportamenti coerenti con il fairplay
5. Sperimentare modalità di partecipazione inclusive
6. Riconoscere e gestire le proprie emozioni durante il gioco,sviluppo autonomia/autocontrollo

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto; Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
eventuale minitornei di classe

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività ludica e gioco educativo; Problem solving

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
organizzazione delle attività in forma progressiva descrizione e regole (incrementate anche durante le successive situazioni di gioco) avviando poi situazioni semplificate al gioco fino alle fasi di gioco complete

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
palestra, eventuali pannelli elastici

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
palloni pannelli elastici

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
il progetto è strutturato per consentire la partecipazione di tutti gli alunni (fatte salve gravi disabilità fisiche). Le attività miste (M/F) non prevedono il contatto fisico e possono essere gradualmente adattate alle capacità individuali

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: PROM.OS.SPORT APD
8.b Forma giuridica: ASSOCIAZIONE POLISPORTIVA DILETTANTISTICA
8.c Sede: VIA BORGHETTO DI PREPO 66 PERUGIA
8.d Sito web: PROMOSSPORT.ORG
8.e Referente del progetto: PIGNATTINI MARCO
8.f Qualifica e ruolo del referente: TECNICO/ARBITRO NAZIONALE
8.g Telefono: 3480027626 (o 3473319211)
8.h E-mail: MPYGNA@GMAIL.COM

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
TECNICO E ARBITRO NAZIOANLE, GIOCATORE DELLA SCQUADRA ITALIANA VINCITRICE EUROPEI 2026

9.b Operatori
1. **PIGNATTINI MARCO** — *TECNICO*
TECNICO ED ARBITRO AZIONALE
2. **SPEZZANO PAOLO** — *COORDINATORE E TECNICO*
DOCENTE LAUREA ISEF
3. **LOVIGU MARCELLO** — *TECNICO*
LAURA TRIENNALE SC MOTORIE
4. **MARCHIONNI ELISA** — *TECNICO*
LAUREA MAGISTRALE SCIENZE MOTORIE

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 30/08/2026
Nome e cognome del proponente: Paolo Spezzano
In qualità di: dirigente Prom.O.S. Sport APD

GIOCOSAmente (fantasia in movimento)

SOGGETTO PROPONENTE HELP OUT

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Psicomotricità educativa e funzionale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE da 15 a 20	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO a seconda della fascia da 30 a 40 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale o quindicinale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: ipotesi 16 € per 20 incontri ma da definire sulle durate di ciascun incontro Per classe: costo orario 20€ ora (300 € su 15 incontri) 400€ (su 20 incontri
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico; Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
attività ludico-motoria destrutturata (utilizando anche oggetti di riuso e quotidiani e la fantasia)

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
L'esperienza maturata a seguito di anni di attività nella scuola dell'infanzia è poi maturata con le attività pomeridiane definite GiocosaMente dove il bambini assieme all'adulto svolgevano attività di gioco . (far si che l'adulto dedicasse tempo e assieme al bambino avesse l'occasione di confrontarsi e ideare situazioni di gioco anche con materaile di riuso) inventando un "qualcosa". Nella scuola tale itinerario viene limitato, nel senso che non essendo l'alunno il compagno di giochi, Ip diventa il tecnico/animatore che ponendosi come promotore (con un itenerario di lavoro cmq ben definito) si adegua alle situazioni anche immediate che si vengono a creare "inventando" al momento mantenendo viva anche l 'attenzione di chi tende ad escludersi o "viaggaire" per proprio conto

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Fornire spazio di espressione atraverso il canale motorio, cercando di favorire il passaggio da una motricità impulsiva ad una controllata, affinare le strutturazioni delle percezioni propriocettive ed esterocettive . Sostenere la strutturazione dello schema corporeo e comprenere l'importanza delle regole nel rispetto anche dell'altro

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Sulla base delle esigenze delle docenti la strutturazione del percorso viene adeguata ad eventuali progetti in essere o da sviluppare

4.d Finalità generali
1. Migliorare la presa di coscjenza del proprio corpo e delle potenzialità espressive /comunicative
2. Promuovere il graduale passaggio a una socializzazione affettiva ad una più evoluta
3. iniziare a comprendere l'importanza delel regole e il loro rispetto

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare schemi motori di base con giochiadeguati
2. Utilizzare in modo progressivamente più sicuro e consapevole il proprio corpo e lo spazio,
3. Sperimentare semplici modalità di lancio sviluppando coordinazione oculo-manuale, equilibrio e contr
4. Collaborare con i compagni nei giochi di gruppo sperimentando semplici ruoli e consegne.
5. Rispettare semplici regole condivise di gioco,
6. Esprimere e riconoscere emozioni e vissuti legati all'attività motoria, imparando a gestirsi

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
sulla base delle richieste dei docenti momento finale o uscita sul territorio con attivit ludiche in ambiente naturale

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività ludica e gioco educativo; Attività motoria o psicomotoria

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
vedi analisi del progetto

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
palloni di dicerse forme e dimensioni/ funicelle/bastoni/cerchi/coni delimitatori ecc. (piccoli attrezzi) eventuale presenza di tappetini

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
dotazione di piccoli attrezzi (come sopra) e materiali di riuso

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Come già indicato sono previste modalità adattative sulla base delle esigenze degli alunni, essendo il linguaggio del corpo accessibile e comprensibile non si prevedono interventi particolari, ad eccezione di eventuali situazioni di disabiltà che dovranno esser valutate con il corpo docente e con la collaborazione dello stesso

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: HELP OUT
8.b Forma giuridica: APS associazione di promozione sociale
8.c Sede: Magione Via del carpineto 23
8.e Referente del progetto: SPEZZANO PAOLO
8.f Qualifica e ruolo del referente: laureato IN PEDAGOGIA , ISEF attuale SCIENZE MOTORIE e tecnico sportivo, coordinatore
8.g Telefono: 3473319211
8.h E-mail: paolo.spezzano@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Progetti : "per i bambini" periodo preCOVID con collaborazione PromOS Sport APD e ACP Umbria (associazione pediatri) "leggere nella natura " anno 2025 in collaborazione con biblioteche comunali di Perugia -vari eventi sul territorio rivolti a questa fascia di età (e famiglie) dal 2022 al 2026 (es. anno 2025 P.Felcino con Albero della Vita con cui abbiamo stipulato accordi di collaborazione nel presente anno) - Centro per le famiglie anni 2024/25 zona madonna alta Perugia

9.b Operatori
1. **SPEZZANO PAOLO** — *COORDINATORE/TECNICO*
LAUREA IN PEDAGOGIA E ISEF
2. **MINELLI MICHELE** — *TECNICO*
LAUREA SC. MOTORIE E ISCRITTO FAC . DI PSICOLOGIA
3. **LOVIGU MARCELLO** — *TESCICO/ANIMATORE*
LAUREA TRIENNALE SC MOTORIE E 2 ANNO SPECIALIZZA
4. **CAMILLONI SIMONE** — *TECNICO/ANIMATORE*
lAUREA SCIENZE MOTORIE

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 30/08/2026
Nome e cognome del proponente: Michele Minelli
In qualità di: presidente HELP OUT APS

ORIENTEERING TRA SPORT E NATURA

SOGGETTO PROPONENTE **PROM.OS.SPORT APD**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive; Sport inclusivo e adattato	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 4	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ORE	5.D.3 CADENZA PREVISTA SETTIMANALE O QUINDICINALE	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 160
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI Percorso urbano o territoriale	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone l'orienteering come esperienza educativa, motoria e di scoperta del territorio. Attraverso giochi di orientamento, percorsi, mappe e prove progressive, gli alunni imparano a leggere lo spazio, riconoscere punti di riferimento, muoversi in sicurezza, prendere decisioni e collaborare. Le attività saranno differenziate per età: nella scuola dell'infanzia attraverso giochi psicomotori e di esplorazione dello spazio; nella primaria attraverso mappe semplificate e percorsi; nella secondaria attraverso attività di orientamento più strutturate, scelta del percorso e problem solving.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
L'orienteering integra movimento, esplorazione dello spazio e processi cognitivi, offrendo agli alunni un contesto nel quale percezione, attenzione, orientamento, memoria e capacità decisionale vengono utilizzati durante un'esperienza motoria concreta. La necessità di sviluppare competenze di autonomia, collaborazione e consapevolezza spaziale può essere affrontata attraverso attività progressive, ludiche e svolte anche all'aperto. L'orienteering consente inoltre di collegare esperienza corporea, lettura dell'ambiente e problem solving, favorendo una partecipazione attiva e differenziabile in relazione all'età e alle capacità individuali.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Nella scuola primaria e secondaria si collega all'Educazione motoria e all'Educazione civica, sviluppando orientamento nello spazio, consapevolezza corporea, lettura di rappresentazioni grafiche, autonomia, collaborazione e rispetto delle regole. Le attività permettono inoltre di valorizzare il territorio come ambiente di apprendimento.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il percorso può essere integrato con attività di geografia, educazione motoria, educazione civica e conoscenza del territorio. Prima delle uscite possono essere proposte attività di osservazione, rappresentazione dello spazio e lettura di simboli; successivamente gli alunni possono rielaborare l'esperienza attraverso disegni, mappe, descrizioni del percorso, semplici esercizi di orientamento e costruzione di percorsi. Nella secondaria possono essere approfonditi scala, legenda, simbologia e scelta strategica del percorso.

4.d Finalità generali
1. Promuovere autonomia, consapevolezza corporea e capacità di orientarsi nello spazio
2. Sviluppare capacità cognitive e decisionali attraverso attività di osservazione, lettura della mappa
3. Favorire collaborazione, rispetto delle regole e conoscenza del territorio, valorizzando l'ambiente

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e utilizzare punti di riferimento, direzioni e semplici relazioni spaziali
2. Leggere e interpretare mappe e rappresentazioni dello spazio adeguate all'età
3. Utilizzare semplici strumenti e procedure di orientamento
4. Scegliere e applicare semplici strategie per individuare e raggiungere una sequenza di punti
5. Collaborare con i compagni nella ricerca dei punti di controllo,
6. Muoversi in sicurezza negli spazi scolastici e territoriali, sviluppando autonomia

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il percorso potrà concludersi con una "Giornata dell'Orienteering", organizzata all'interno della scuola o in uno spazio territoriale idoneo. Gli alunni potranno partecipare a percorsi differenziati per età, con attività di orientamento, ricerca di punti di controllo e prove ludico-motorie. Potranno inoltre essere realizzate semplici mappe, disegni o rappresentazioni degli spazi esplorati, da utilizzare per una restituzione alla scuola e, ove previsto, alle famiglie.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Didattica attiva; Problem solving; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso utilizza una metodologia esperienziale e progressiva. Gli alunni imparano attraverso il movimento, l'esplorazione e la soluzione di situazioni-problema. Nella scuola primaria vengono introdotte mappe semplificate, simboli, percorsi e punti di controllo. Nella secondaria gli alunni affrontano progressivamente attività di lettura della carta, orientamento, scelta del percorso e gestione autonoma delle decisioni. Il lavoro a coppie e in piccoli gruppi favorisce collaborazione e confronto.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
È richiesta la disponibilità di un'aula e, preferibilmente, di palestra, cortile, giardino o spazio esterno sicuro. Per le attività territoriali sarà necessario uno spazio preventivamente individuato e autorizzato dalla scuola. Non sono richieste attrezzature specialistiche da parte dell'istituto.fOTOCOPIE B/N E/O A COLORI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il soggetto proponente fornirà mappe didattiche e carte di orienteering adeguate all'età, lanterne o punti di controllo, punzoni o sistemi di registrazione, bussole per le attività delle fasce d'età più avanzate, coni, segnali, materiali per percorsi e giochi, schede operative e materiali per le attività di orientamento. Le carte potranno essere predisposte specificamente sugli spazi scolastici o territoriali interessati

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è strutturato secondo livelli di difficoltà progressivi e consente di adattare mappe, distanze, tempi, numero dei punti di controllo, modalità di ricerca e composizione dei gruppi. Le attività possono essere realizzate individualmente, a coppie o in piccoli gruppi, permettendo a ciascun alunno di assumere un ruolo attivo. Per gli alunni con disabilità, BES, difficoltà linguistiche o altre esigenze specifiche saranno concordati con gli insegnanti adattamenti relativi a percorso, materiali, comunicazione e tempi. L'attività valorizzerà le diverse abilità, evitando che la prestazione individuale costituisca l'unico criterio di successo.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: PROM.OS.SPORT APD
8.b Forma giuridica: ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA
8.c Sede: VIA BORGHETTO DI PREPO 66
8.d Sito web: PROMOSSPORT.ORG
8.e Referente del progetto: BERTOLINI CLAUDIO
8.f Qualifica e ruolo del referente: TECNICO FISO
8.g Telefono: 07565319
8.h E-mail: CLABERTO52@GMAIL.COM

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il soggetto proponente opera nell'ambito della promozione sportiva, dell'educazione motoria e delle attività ludico-motorie, con esperienza nella progettazione e realizzazione di attività di orienteering rivolte a bambini, ragazzi, adulti e famiglie. Le attività comprendono percorsi di orientamento in ambiente scolastico, urbano e naturale, iniziative di promozione sportiva, realizzazione di carte didattiche e di orienteering e proposte finalizzate alla conoscenza e valorizzazione del territorio.

9.b Operatori
1. **MARIANI LEONARDO** — *COORDINATORE E TECNICO*
TECNICO FISO ED ATLETA CO E CO BIKE
2. **BERTOLINI CLAUDIO** — *TECNICO*
TECNICO FISO
3. **MINELLI MICHELE** — *TECNICO*
TECNICO FISO E LAUREA SC MOTORIE
4. **SPEZZANO PAOLO** — *TECNICO*
TECNICO FISO E LAUREA ISEF E PEDAGOGIA

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 31/08/2026
Nome e cognome del proponente: Claudio Bertolini
In qualità di: dirigente Prom.O.S. Sport

Sport Arrampicata

SOGGETTO PROPONENTE Arrampicata Libera ASD

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE da concordare con la scuola: solitamente 5/6 lezioni.	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA un incontro a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 5 euro a bambino per un totale di 25 o 30 euro in base al numero di lezioni scelte.
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente; Palestra a disposizione della associazione Indirizzo (altra sede): Piazzale Umbria Jazz 1/e, Perugia (PG), 06125	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il mondo dell'arrampicata è ormai in costante crescita: lo scopo di questo progetto è far riscoprire a bambini e ragazzi uno schema motorio di base troppo spesso trascurato, in totale sicurezza e con l'aiuto di personale competente. Inoltre, durante le lezioni, cercheremo di stimolare il lavoro di gruppo e la cooperazione in uno sport individuale facendo sì che i bambini / ragazzi possano aiutarsi e incoraggiarsi a vicenda.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
L'intento del progetto è quello di far scoprire ai ragazzi una pratica ormai inibita dalla paura, cercando di far capire loro il processo mentale e fisico che risiede dietro ogni salita.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Ogni bambino / ragazzo svilupperà un proprio progetto raggiungendo il proprio traguardo attraverso un percorso che vedrà le varie tappe dell'apprendimento (sviluppo delle competenze) di questo sport, imparerà a rispettare delle regole per sè stesso e per gli altri (disciplina) e crescerà ad ogni lezione superando i propri limiti e raggiungendo i propri traguardi con le proprie forze rendendo l'esperienza ancora più profonda per sè stesso.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
In relazione allo sviluppo fisico / motorio, il progetto darà a bambini e ragazzi un approccio diverso ad uno schema motorio basico, facendogli conoscere l'arrampicata sotto forma di sport. Il docente potrà preparare i partecipanti direttamente in classe, anticipando come si svolgeranno le lezioni (in accordo con l'associazione) e approfondendo poi l'argomento con l'aiuto degli istruttori durante il progetto.

4.d Finalità generali
1. Sviluppo dell'arrampicata come schema motorio di base
2. Superamento dei propri limiti e delle proprie paure
3. Imparare a collaborare e lavorare in gruppo

4.e Obiettivi specifici
1. Imparare il rispetto delle regole (in questo caso della struttura)
2. Riconoscere i propri limiti è le proprie capacità ed impegnarsi per dare sempre il meglio
3. Confrontarsi con sè stessi e con gli altri per migliorarsi sempre di più

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
L'ultima lezione si svolgerà una piccola competizione interna alla classe per dare modo ai bambini / ragazzi di mettere in atto ciò che impareranno durante il progetto, dando spazio ad autonomia e intraprendenza, supervisionati dai nostri istruttori.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Attività motoria o psicomotoria; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
In una prima parte del progetto si parlerà di ciò che comprende il mondo dell'arrampicata e delle sue discipline: il ruolo dell'alunno sarà fondamentale e consisterà nel prendere queste conoscenze teoriche e riportarle in parete. L'alunno dovrà impegnarsi a rimanere attivo durante tutto il progetto e degli istruttori qualificati lo aiuteranno passo passo durante le lezioni.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli insegnanti; Altro

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Per il progetto Sport Arrampicata viene richiesta una capacità di partecipare ad attività motorie di gruppo in fase di riscaldamento, l'attenzione al rispetto delle regole ed una giusta propensione all'ascolto dell'istruttore. Per eventuali difficoltà o disabilità sono previste delle pareti adattate, più basse, in cui il rischio è ridotto al minimo ed in caso di disabilità (ove possibile) si mette a disposizione una parete con la corda in cui comunque il/la ragazzo/ragazza potranno essere imbragati e agevolati nella salita tramite l'utilizzo della corda.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Arrampicata Libera ASD
8.b Forma giuridica: Associazione Sportiva Dilettantistica
8.c Sede: Piazza Umbria Jazz 1/e, Perugia
8.d Sito web: Metropolitan Boulder
8.e Referente del progetto: Elisa Andrielli
8.f Qualifica e ruolo del referente: Istruttrice di 1 livello FASI (Federazione Arrampicata Sportiva Italiana)
8.g Telefono: 351 8671296
8.h E-mail: metropolitan.boulder.pg@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
La palestra, attiva ormai da 12 anni, è in continua evoluzione e propone corsi pomeridiani per bambini e ragazzi dai 3 ai 18 anni. Da anni ormai ci impegnamo con il progetto Sport Arrampicata, insieme alle scuole, da circa Novembre e fino a Giugno, coinvolgendo scuole medie e superiori con l'obiettivo di ampliarci anche alla scuola primaria.

9.b Operatori
1. **Andrielli Elisa** — *Referente del progetto e istruttrice*
Presidente dell'associazione, istrutttrice di I livello FASI e tracc
2. **Jacopo De Sanctis** — *Istruttore*
Istruttore di I livello FASI e tracciatore di I livello FASI
3. **Mezzasoma Luca** — *Istruttore*
In corso di studi per diventare istruttore di I livello
4. **Savelli Andrea** — *Istruttore*
In corso di studi per diventare istruttore di I livello

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 02/09/2026
Nome e cognome del proponente: Elisa Andrielli
In qualità di: presidente dell'Arrampicata Libera ASD

ALLA SCOPERTA DELL'INCOMPRENSIBILE

SOGGETTO PROPONENTE StarLight, un planetario tra le dita

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 5. Educazione scientifica, STEM e tecnologie		3. DESCRITTORI Educazione STEM e STEAM	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1 o più	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 5
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
"La cosa più incomprensibile dell'Universo è che sia comprensibile" Albert Einstein Con StarLight dal piccolo "Planetario tra le dita" al grande "Universo intorno a noi" alla scoperta dell'incomprensibile attraverso lezioni interattive e laboratori dedicati ai diversi livelli e gradi di scuola.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Quanto proposto riguardo all'astronomia, sia a livello formale che informale, richiede ragionamenti, approfondimenti, e la costituzione di un linguaggio comune, che ispirino proposte innovative nella didattica dell'astronomia, scaturita dal confronto tra ricercatori in didattica e operatori degli osservatori, dei planetari. https://indico.unina.it/event/73/attachments/419/741/ASTRO_DID24_call.pdf Nonostante il suo fascino universale, l'astronomia è poco presente nei percorsi didattici della scuola, eppure, è una disciplina capace di generare domande, stimolare curiosità e interesse, creare collegamenti spontanei con Storia, Filosofia, Matematica, Fisica, Arte. https://www.direfareinsegnare.education/insegnare-lastronomia-al-liceo-un-caso-studio/
Fonti citate:
https://indico.unina.it/event/73/attachments/419/741/ASTRO_DID24_call.pdf; https://www.direfareinsegnare.education/insegnare-lastronomia-al-liceo-un-caso-studio/

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
il progetto viene costruito con i docenti stessi, rispettando le discipline, le competenze, i traguardi per lo sviluppo delle competenze che vengono indicati.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Essendo concordato con i docenti, prerequisiti, sviluppo e verifica dipendono dalle indicazioni da essi fornite.

4.d Finalità generali
1. guidare alla scoperta del cielo partendo dall'apprendimento informale
2. favorire l'acquisizione del metodo di lavoro scientifico
3. stimolare una partecipazione attiva nel lavoro di gruppo

4.e Obiettivi specifici
1. rappresentare l'orientamento diurno e moto apparente del Sole
2. descrivere le dinamiche degli oggetti celesti
3. utilizzare semplici strumenti di osservazione
4. riconoscere i principali oggetti celesti
5. utilizzare programmi digitali

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.h.1 Metodologie prevalenti
Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto; Uso educativo delle tecnologie

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aule con LIM o schermo e videoproiettore, connessione wi-fi funzionante.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Computer, strumenti per l'osservazione, materiale per la realizzazione di modelli o semplici strumenti, schede di lavoro...

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Tutti i laboratori sono predisposti per essere affrontati da tutti gli alunni in sicurezza e alcuni sono adattati per i non vedenti.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: StarLight, un planetario tra le dita
8.b Forma giuridica: Ente del Terzo Settore - APS
8.c Sede: via Camarino, 2 - 06132 Perugia
8.d Sito web: www.starlightgroup.it
8.e Referente del progetto: Simonetta Ercoli
8.f Qualifica e ruolo del referente: Docente di scienze in pensione e planetarista
8.g Telefono: 3807784841
8.h E-mail: mirusi7678@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
1) Le fate del cielo - L'astronomia incontra i bambini, aprile 2026, Scuola dell'infanzia Bettona
2) Sole – Terra – Luna, i magnifici tre..., maggio 2026, IC Gualdo Tadino
3) Il Cantico delle creature, ottobre 2025-febbraio 2026, progetto AiCS-Fondazione Cassa di Risparmio di Perugia, Scuole primarie Perugia (Pestalozzi, Bellocchio, don Milani, Villaggio Kennedy), primaria IC Magione, secondaria di primo grado IC Nocera Umbra

9.b Operatori
1. **Simonetta Ercoli** — *esperto*
docente di scienze in pensione, planetarista, esperta in astronomia
2. **Giancarlo Millucci** — *esperto*
ingegnere, libero professionista, esperto in osservazioni astronomiche
3. **Lauretta Felici** — *esperta*
docente di inglese in pensione, esperta in divulgazione

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 03/09/2026
Nome e cognome del proponente: Simonetta Ercoli
In qualità di: legale rappresentante di StarLight, un planetario tra le dita

Scherma a Scuola

SOGGETTO PROPONENTE Scherma Grifo Perugia SSD

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive; Psicomotricità educativa e funzionale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 5	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA Settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 25 Per classe: 625
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI Indirizzo (altra sede): Si possono eventualmente svolgere le lezioni anche presso la Sala Scherma di Montegrillo	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Acquisizione di abilità motorie propedeutiche all'avviamento alla pratica della Scherma, disciplina sportiva i cui principali valori sono il rispetto delle regole ed il rispetto dell'avversario. La Scherma permette la crescita della presa di coscienza delle regole comportamentali (gioco di regole), la crescita della socializzazione a livello interpersonale e di gruppo, lo sviluppo della personalità.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto schermistico nasce dall'esigenza di offrire agli alunni un'esperienza motoria strutturata, capace di integrare consapevolezza corporea, cognitiva e relazionale. In una fase di significativa trasformazione fisica e socio-emotiva, l'attività mira a favorire attenzione, controllo dell'impulsività, gestione delle emozioni e capacità decisionali. Lo sport viene proposto come strumento di movimento e come contesto educativo nel quale sviluppare competenze trasversali utili anche all'ambiente scolastico. La scherma, in particolare, richiede di coordinare percezione, movimento e decisione in tempi brevi: osservare l'avversario, controllare il gesto, rispettare le regole, modulare la risposta e modificare la strategia in base alla situazione.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto schermistico si raccorda con il curricolo scolastico, in particolare con le finalità delle scienze motorie e sportive, lavorando su coordinazione, controllo del movimento, relazione con gli altri e rispetto delle regole. L'attività è proposta in una prospettiva educativa, contribuendo allo sviluppo degli studenti. La scherma permette di consolidare la conoscenza e la gestione del proprio corpo, l'equilibrio, l'orientamento spazio-temporale, la coordinazione oculo-manuale, la rapidità di reazione e la capacità di modulare il movimento. Il confronto a coppie richiede inoltre un importante approccio tecnico/tattico, il controllo del comportamento nel rispetto delle regole e della sicurezza di tutti.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto schermistico si integra attraverso un percorso articolato in attività preparatorie, esperienza pratica e momenti di approfondimento concordati con i docenti e adeguati all'età degli alunni. Prima delle attività pratiche saranno introdotti i principali elementi della disciplina: caratteristiche della scherma, attrezzatura, regole di sicurezza, rispetto dell'avversario e modalità del confronto. Le attività saranno proposte mediante esercitazioni individuali e a coppie, giochi motori, esercizi di coordinazione e situazioni inerenti al confronto schermistico, favorendo la partecipazione dell'intero gruppo. L'esperienza consentirà inoltre di osservare ascolto, collaborazione, gestione dell'errore, autocontrollo e adattamento.

4.d Finalità generali
1. Autoregolazione
2. Consapevolezza
3. Relazione

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e descrivere i principali elementi della scherma
2. Utilizzare in modo consapevole le principali posizioni e azioni motorie di base
3. Applicare semplici tecniche e strategie motorie in esercitazioni individuali e a coppie
4. Rispettare le regole del confronto schermistico, i tempi e gli spazi dell'attività
5. Sperimentare modalità di gestione dell'errore, dell'impulsività e delle emozioni
6. Collaborare con i compagni

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Spettacolo o performance

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Problem solving; Discussione e confronto in gruppo; Attività motoria o psicomotoria; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto adotterà metodologie didattiche attive, esperienziali e inclusive, ponendo l'alunno al centro del processo di apprendimento. Le attività seguiranno una progressione dal semplice al complesso, alternando spiegazioni, dimostrazioni, esercitazioni individuali e a coppie e giochi motori. Sarà valorizzato l'apprendimento cooperativo, attraverso l'alternanza di ruoli quali atleta e arbitro, favorendo collaborazione e comunicazione. Verranno inoltre proposte situazioni nelle quali gli alunni dovranno osservare, scegliere una risposta e verificarne la coerenza. Le attività saranno adattabili ai diversi livelli di esperienza, garantendo la partecipazione e il coinvolgimento dell'intero gruppo.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il Tecnico Federale si presenterà nelle giornate del progetto con l'attrezzatura necessaria (fioretti e maschere di plastica).

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a tutti gli alunni della classe, senza necessità di precedenti esperienze schermistiche. È richiesta la possibilità di partecipare ad attività motorie adeguate all'età e di comprendere semplici consegne. Le attività saranno proposte in condizioni di sicurezza, con esercitazioni progressive, adattabili alle capacità e ai livelli di esperienza individuali. Saranno previsti, ove necessari, adattamenti di tempi, spazi, materiali, consegne e modalità di partecipazione, in collaborazione con i docenti, per favorire l'inclusione di alunni con disabilità, difficoltà linguistiche o altre esigenze, garantendo a tutti la possibilità di partecipare attivamente grazie anche alla qualifica dei tecnici federali che ricopre, per legge, settore olimpico e paralimpico.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Scherma Grifo Perugia SSD
8.b Forma giuridica: Società Sportiva
8.c Sede: Via Enrico De Nicola 13, Montegrillo, Perugia, 06125
8.d Sito web: https://www.schermagrifoperugia.it/
8.e Referente del progetto: Federico Allegrucci
8.f Qualifica e ruolo del referente: Tecnico Federale di 3° Livello SNaQ, presso la Federazione Italiana Scherma
8.g Telefono: 3200555202
8.h E-mail: federico.allegrucci@yahoo.it
8.i PEC: allegruccifederico@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Esperienza in progetti scolastici da Settembre 2016, in Istituti di ogni ordine. Svolti progetti riguardanti l'attività della scherma olimpica, ma anche progetti interamente dedicati alla scherma paralimpica tramite Comitato Italiano Paralimpico, con persone in carrozzina, ipovedenti e non vedenti.
Contemporaneamente maturata esperienza nella palestra di riferimento, con attività a livello regionale fino ad esperienze internazionali.
Qualifica di Tecnico di 3° Livello SNaQ, con esami svolti dalla Federazione Italiana Scherma, presso la Scuola dello Sport a Roma.

9.b Operatori
1. **Federico Allegrucci** — *Responsabile*
Tecnico di 3° Livello SNaQ

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 04/09/2026
Nome e cognome del proponente: Luca Allegrucci
In qualità di: Presidente della Società Sportiva

PROGETTO SCUOLE - METTI IN SICUREZZA TE STESSO

SOGGETTO PROPONENTE AZZURRA SOC. COOP.S.D.

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Benessere psicologico e prevenzione del disagio; Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE minimo 8 lezioni	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 45 minuti effettivi	5.D.3 CADENZA PREVISTA monosettimanale o bisettimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 5,00€ + iva /lezione per ogni alunno (crediti doccia e phon inclusi) Per classe: Dipendente dal numero di alunni partecipanti
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Piscina Indirizzo (altra sede): Piscina comunale Ponte San Giovanni, Via G. Lunghi 24 , 06134 PG	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto consiste nella partecipazione ad attività didattico motorie rivolte ai bambini/ragazzi delle scuole di ogni ordine e grado, al fine di promuovere la sicurezza in acqua.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto permette agli alunni, fin dall'età prescolare di familiarizzare e socializzare con l'ambiente acquatico attraverso esperienze ludico -motorie per proseguire nella scuola elementare con l'insegnamento delle prime forme di nuotata, fino ad arrivare nelle scuole secondarie al perfezionamento degli stili e l'introduzione di forme di salvamento e nozioni di primo soccorso.
Circa il 40% degli italiani non sa nuotare bene e l'annegamento è tra le prime cause di mortalità entro i primi 20 anni di vita (fonti ISS e ISTAT)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si inserisce nel curricolo di educazione motoria ed educazione civica promuovendo competenze come:
- educazione fisica: sviluppo coordinativo e delle capacità condizionali
- educazione civica: salute e sicurezza in ambienti acquatici
- inclusione e socializzazione: favorisce integrazione di alunni con disabilità o bisogni educativi speciali (BES)

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Sicurezza , autonomia e inclusione.
Scienza e fisica (per istituti superiori): galleggiamento, stato dell'acqua, fisiologia , educazione civica e salute

4.d Finalità generali
1. benessere
2. sicurezza
3. rispetto delle regole

4.e Obiettivi specifici
1. Acquisizione di sicurezza acquatica
2. Miglioramento del benessere psicofisico e motorio
3. Rispetto delle regole di igiene e di comportamento in ambienti acquatici
4. Primo soccorso e gestione del pericolo

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Rilascio di attestato di partecipazione con livello acquatico raggiunto
Rilascio di attestato "Sai Nuotare " propedeutico per l'ammissione al corso di assistenti bagnanti abbreviato

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Attività motoria o psicomotoria

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Tecniche di ambientamento e perfezionamento acquatico (Linee Guida FIN)

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
nessuno

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiale didattico per lezioni di nuoto

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli insegnanti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
L'inclusione è garantita fornendo durante le lezioni personale specializzato nella gestione di alunni con disabilità. Il rapporto ove necessario sarà 1/1 nei casi più gravi per permettere a tutti di partecipare al progetto.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: AZZURRA SOC. COOP.S.D.
8.b Forma giuridica: SOCIETA' COOPERATIVA SPORTIVA DILETTANTISTICA
8.c Sede: Via dei Mastri 1 , Torgiano (PG)
8.d Sito web: www.azzurrapiscine.it
8.e Referente del progetto: BRUNETTI DANIELE
8.f Qualifica e ruolo del referente: DIRETTORE SPORTIVO E RESPONSABILE IMPIANTI: istruttore 2° livello FIN -Direttore Tecnico FIN
8.g Telefono: 3203172628
8.h E-mail: d.brunetti@azzurrapiscine.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Dietro il nome Azzurra c'è una storia che dura da oltre vent'anni. Siamo una Società Cooperativa Sportiva Dilettantistica nata con un sogno semplice ma ambizioso: far diventare le piscine del nostro territorio dei veri luoghi di benessere, incontro e felicità.
Oggi gestiamo numerosi impianti in Umbria con un modello professionale e collaudato, ma lo facciamo con lo stesso entusiasmo del primo giorno.
Per noi, gestire una piscina non significa solo riempire una vasca d'acqua. Significa investire nelle strutture, rinnovarle continuamente e renderle spazi vivi, capaci di portare valore reale e vantaggi a tutta la comunità.
Dal 2011 siamo ufficialmente una Scuola Nuoto Federale riconosciuta dalla FIN (Federazione Italiana Nuoto).

9.b Operatori
1. **Brunetti Daniele** — *Responsabile e Supervisore*
Laurea in Scienze Motorie e S.-Istruttore di nuoto 2° livello
2. **Ricci Luca** — *Responsabile impianto Ponte S.G.*
Istruttore 2° livello fin
3. **De Luca Marta** — *Direttore Tecnico Ponte S.G.*
Istruttore 2° livello FIN , coordinatore scuola nuoto FIN

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 04/09/2026
Nome e cognome del proponente: Antonello Volpi
In qualità di: presidente Azzurra Soc.Coop.S.D.

L'ABC dell'Archeologia: dal lavoro dell'archeologo alla simulazione di scavo

SOGGETTO PROPONENTE Michele Del Prete

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Archeologia educativa; Educazione al patrimonio culturale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 10
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 3h	5.D.3 CADENZA PREVISTA Incontro unico nel corso dell'anno in accordo con gli insegnanti e la programmazione curriculare	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 10 Per classe: 250
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
-Fase teorica e metodologica: presentazione del mestiere dell'archeologo attraverso una didattica dialogica e partecipativa. L'intervento si avvale di supporti multimediali (slides e contributi video) e dell'osservazione diretta di strumentazione professionale e reperti archeologici reali (frammenti non diagnostici e decontestualizzati).
-Fase laboratoriale ed esperienziale: simulazione di scavo in aula; analisi, catalogazione e classificazione dei reperti emersi; ricostruzione delle fasi d'indagine tramite la compilazione della documentazione di cantiere.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto mostra agli alunni ciò che precede la stesura dei manuali, per uno studio della storia più inclusivo, divertente e meno teorico. Le Indicazioni nazionali invitano a conoscere fonti diverse e a riconoscere le tracce del passato nel territorio; la didattica della storia necessita di attività coinvolgenti e significative (MIM, 2025; Fossa, Nicoletti e Peatini, 2005). La lezione sull'archeologia e sul lavoro dell'archeologo, seguita dalla simulazione di scavo, permette di imparare facendo: osservare, porre domande, formulare ipotesi e interpretare reperti. Manualità e interazione aiutano a capire come si costruisce la conoscenza storica, rafforzando partecipazione, motivazione e pensiero critico (Monducci e Portincasa, 2022; Fredella e Bosio, 2021; Manacorda, 2008).
Fonti citate: MIM, 2025

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con le Indicazioni Nazionali MIM per la scuola primaria (classi 3ª, 4ª e 5ª) attraverso un approccio interdisciplinare:
-Storia: Uso delle fonti materiali per ricostruire le civiltà e sviluppare il senso del tempo storico;
-Scienze: Applicazione del metodo scientifico tramite osservazione, formulazione di ipotesi e catalogazione dei reperti;
-Educazione Civica: Educazione al patrimonio culturale, promuovendo la tutela e la cura dei beni materiali come valore di cittadinanza.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra nella programmazione curricolare con un approccio interdisciplinare e con espliciti riferimenti alle epoche storiche affrontate nella scuola primaria, con particolare attenzione all'età del Bronzo.
-Introduce la figura dell'archeologo e delle professionalità che collaborano alla ricerca;
-Affronta la scoperta, l'analisi e la classificazione delle fonti, oltre al metodo scientifico applicato all'archeologia.
-Collega inoltre l'osservazione dei reperti ai sistemi di riferimento geografici e al contesto locale.
-Durante il laboratorio, gli alunni, trovano, esaminano e classificano materiali riferibili all'età preromana e romana.

4.d Finalità generali
1. Conoscere e sperimentare il ruolo ed il mestiere dell'archeologo nella società odierna
2. Stimolare l'interesse degli alunni attraverso il contatto interattivo con materiale archeologico
3. Avvicinare gli studenti al lavoro di gruppo che è alla base dello scavo archeologico

4.e Obiettivi specifici
1. Acquisire la consapevolezza della profondità del tempo storico
2. Conoscere il significato e l'utilizzo dei documenti storici
3. Maturare consapevolezza del patrimonio storico
4. Collegare le scienze alla Storia e alle discipline di ambito artistico e umanistico
5. Sviluppare e utilizzare il pensiero logico-scientifico basandosi su elementi certi

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Al termine del laboratorio di simulazione di scavo archeologico verrà prodotta dai bambini la stessa documentazione professionale di "cantiere" (Schede US e Diario di scavo), come conclusione dell'attività e prodotto finale che rimarrà agli alunni.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Osservazione diretta ed esplorazione; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Nella parte teorica, l'incontro con l'esperto, il suo racconto, immagini e video offrono ai bambini esempi concreti del lavoro dell'archeologo. Nella fase pratica, gli alunni simulano uno scavo e riportano alla luce fonti materiali, sperimentando in modo attivo le fasi della ricerca: osservazione, recupero, studio, documentazione, conservazione e tutela dei reperti. L'attività si svolge in piccoli gruppi, con compiti definiti a turno per ciascun partecipante. Questa organizzazione favorisce cooperazione, responsabilità e abilità sociali e conduce alla produzione di una semplice documentazione di scavo.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula con lavagna interattiva e/o proiettore e possibilità di utilizzo di PC esterno

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Slides, filmati di approfondimento, attrezzatura specifica, strumenti per la simulazione dello scavo archeologico, vasca trasparente con terriccio, materiali archeologici non diagnostici e decontestualizzati, occorrente per pulizia

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a tutti gli alunni delle classi terze, quarte e quinte della primaria: non richiede conoscenze pregresse, ma solo la disponibilità a semplici attività manuali e di gruppo. Parte teorica e laboratorio seguono i principi UDL (CAST, 2011), per favorire piena partecipazione e accessibilità a tutti gli alunni. La parte teorica utilizza immagini, testi brevi, video, spiegazione orale e confronto con strumenti concreti; il laboratorio prevede istruzioni anticipate, schede semplificate, presenza dell'esperto e lavoro cooperativo. Le attività si svolgono in aula, con materiali non taglienti e conformi alle norme di sicurezza scolastica.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Michele Del Prete
8.b Forma giuridica: Libero professionista
8.c Sede: Via dell'Evangelista, 2 (PG)
8.e Referente del progetto: Michele Del Prete
8.f Qualifica e ruolo del referente: Archeologo libero professionista (laureato con lode presso Università "La Sapienza" di Roma)
8.g Telefono: 3275916672 - 3500937814
8.h E-mail: micheledelprete96@gmail.com
8.i PEC: micheledelprete@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
-Archeologia: impariamo a conoscerla a piccoli passi (Gen 2026): IC 14 - Primaria Colombella (cl. 3ª). Progettazione e conduzione di laboratorio: lezione frontale su metodo archeologico e simulazione di scavo stratigrafico.
-Archeologia: impariamo a conoscerla a piccoli passi (Lug 2026): Oratorio L'Astrolabio (6-9 anni). Percorso esperienziale su professione dell'archeologo, metodologia d'indagine e simulazione pratica di cantiere.
-La storia dentro un vaso: laboratorio di ceramica preistorica (Lug 2026): Oratorio L'Astrolabio (6-9 anni). Laboratorio di archeologia sperimentale: lezione su ceramica preistorica e laboratorio pratico di modellazione in terracotta.

9.b Operatori
1. **Michele Del Prete** — *Proponente e attuatore*
Laura magistrale in "Archeologia preistorica e protostorica"

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 04/09/2026
Nome e cognome del proponente: Michele Del Prete
In qualità di: titolare

La storia nascosta dentro un vaso: laboratorio di ceramica preistorica

SOGGETTO PROPONENTE **Michele Del Prete**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Archeologia educativa; Educazione al patrimonio culturale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 10
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 3h	5.D.3 CADENZA PREVISTA Incontro unico nel corso dell'anno in accordo con gli insegnanti ed il programma scolastico	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 10 Per classe: 250
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
-Fase teorica e metodologica: trattamento tramite slides di macro-argomenti quali: natura di argilla e terracotta, tecniche di realizzazione e funzione dei vasi nell'antichità con esempi delle principali facies e culture preistoriche e protostoriche, metodi di studio ceramico;
-Fase laboratoriale ed esperienziale: attività pratico-manuale di archeologia sperimentale con modellazione e decorazione di un proprio recipiente in argilla con riproduzione delle antiche tecniche e delle decorazioni preistoriche.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno di avvicinare gli alunni alla storia attraverso esperienze concrete. Le Indicazioni nazionali richiedono di conoscere e usare fonti diverse; il lavoro laboratoriale con oggetti e documenti permette agli alunni di avvicinarsi alla ricerca storica in modo attivo e concreto (MIM, 2025; Gabrielli, 2023). La ceramica, innovazione decisiva per le comunità preistoriche, diventa una fonte da interrogare. Modellare e decorare un vaso permette di sperimentare materiali, gesti e scelte del passato. L'archeologia sperimentale ricostruisce i processi produttivi antichi e ne rende comprensibili le fasi (Bolla, 2013). Il laboratorio affianca alle attività digitali un'esperienza manuale, creativa e condivisa, sviluppando curiosità, precisione e pensiero storico.
Fonti citate: MIM, 2025

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con le Indicazioni Nazionali MIM per la scuola primaria (classi 3ª, 4ª e 5ª) attraverso un approccio interdisciplinare:
-Storia: Riconoscimento della cultura materiale e uso di fonti materiali per ricostruire le civiltà preistoriche;
-Arte e Immagine: Sperimentazione di materiali e tecniche trasformative attraverso l'utilizzo dell'argilla per la produzione plastica;
-Scienze e Geografia: Comprensione delle risorse naturali e dei processi di trasformazione della materia.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra nella programmazione curricolare con un approccio interdisciplinare e con riferimenti alle epoche storiche affrontate nella scuola primaria:
- Approfondimento delle fonti e ricostruzione della vita quotidiana nell'antichità;
- Conoscenza delle proprietà dell'argilla e ricostruzione dei bisogni primari dell'uomo attraverso oggetti e utensili di uso comune; Osservazione dei cambiamenti di stato della materia in relazione alla temperatura;
- Approfondimento di tecniche artistiche e decorative di base.

4.d Finalità generali
1. Esplorare lo studio dei reperti attraverso l'archeologia sperimentale
2. Sperimentare come lo sviluppo di una tecnologia abbia cambiato il corso della storia
3. Utilizzare la pratica artistica per sviluppare un pensiero creativo

4.e Obiettivi specifici
1. Acquisire la consapevolezza della profondità del tempo storico
2. Individuare il nesso tra presente e passato
3. Sperimentare tecniche artistiche di base creando piccoli elaborati
4. Collegare le scienze alla Storia e alle discipline di ambito artistico e umanistico
5. Osservare le relazioni tra comunità umane e ambiente

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Didattica attiva; Attività artistica, musicale o teatrale; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Nella parte teorica, l'incontro con l'esperto, il racconto e le immagini guidano i bambini alla scoperta della lavorazione dell'argilla nella preistoria e nella protostoria: modellazione, decorazione e utilizzo dei manufatti. L'attività approfondisce le proprietà del materiale, le tecniche di produzione e alcuni aspetti della vita quotidiana delle comunità antiche, anche attraverso il confronto con il presente.
Nella parte pratica, gli alunni rielaborano quanto appreso manipolando l'argilla e realizzando ciascuno un proprio vaso secondo tecniche antiche. L'uso di strumenti semplici permette inoltre di sperimentare differenti modalità decorative.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula con lavagna interattiva e/o proiettore e possibilità di utilizzo di PC esterno

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Slides, argilla, strumenti per la decorazione dei recipienti, occorrente per pulizia

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a tutti gli alunni delle classi terze, quarte e quinte della primaria: non richiede conoscenze pregresse, ma solo la disponibilità a semplici attività manuali e di gruppo. Parte teorica e laboratorio seguono i principi UDL (CAST, 2011), per favorire piena partecipazione e accessibilità a tutti gli alunni.
La parte teorica utilizza immagini, testi brevi e spiegazione orale.
Il laboratorio prevede istruzioni anticipate, esempi realizzativi, presenza dell'esperto e lavoro cooperativo. Le attività si svolgono in aula, con materiali non taglienti, ecologici e conformi alle norme di sicurezza scolastica.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Michele Del Prete
8.b Forma giuridica: Libero professionista
8.c Sede: Via dell'Evangelista, 2 (PG)
8.e Referente del progetto: Michele Del Prete
8.f Qualifica e ruolo del referente: Archeologo libero professionista (laureato con lode presso Università "La Sapienza" di Roma)
8.g Telefono: 3275916672 - 3500937814
8.h E-mail: micheledelprete96@gmail.com
8.i PEC: micheledelprete@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
-Archeologia: impariamo a conoscerla a piccoli passi (Gen 2026): IC 14 - Primaria Colombella (cl. 3ª). Progettazione e conduzione di laboratorio: lezione frontale su metodo archeologico e simulazione di scavo stratigrafico.
-Archeologia: impariamo a conoscerla a piccoli passi (Lug 2026): Oratorio L'Astrolabio (6-9 anni). Percorso esperienziale su professione dell'archeologo, metodologia d'indagine e simulazione pratica di cantiere.
-La storia dentro un vaso: laboratorio di ceramica preistorica (Lug 2026): Oratorio L'Astrolabio (6-9 anni). Laboratorio di archeologia sperimentale: lezione su ceramica preistorica e laboratorio pratico di modellazione in terracotta.

9.b Operatori
1. **Michele Del Prete** — *Proponente e attuatore*
Laura magistrale in "Archeologia preistorica e protostorica"

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 04/09/2026
Nome e cognome del proponente: Michele Del Prete
In qualità di: titolare

Laboratorio teatrale: «Ma che bello fare teatro!»

SOGGETTO PROPONENTE **Federica Bracarda**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 6
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 12	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO Un'ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA Settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 480
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Partecipare a un laboratorio teatrale a scuola offre l'opportunità di esplorare e fare esperienza di un linguaggio espressivo diverso rispetto alla didattica tradizionale. Il percorso si configura come uno spazio protetto dove sperimentare la libertà di movimento creativo e in cui far emergere il proprio immaginario. Attraverso la pratica dell'espressività corporea, vocale e l'utilizzo dello spazio scenico ciascun partecipante impara a conoscersi e a scoprire nuove forme di comunicazione, verbale e non verbale. Il lavoro di gruppo rafforza inoltre l'empatia, l'ascolto reciproco e lo spirito di collaborazione, rendendo il teatro un prezioso strumento di inclusione e crescita personale.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde ai bisogni di sviluppo socio-emotivi e relazionali nella fascia d'età dai 3-14 anni e si basa sui principi dell'Educazione alla Teatralità (G. Oliva) e della Pedagogia Teatrale (A. Pontremoli, L. Perissinotto). Nello specifico per la scuola dell'infanzia l'esperienza teatrale soddisfa la necessità di gioco ed esplorazione corporea; nella primaria risponde al bisogno di dialogo creativo e decentramento cognitivo; nella secondaria di primo grado diventa dispositivo per l'elaborazione dell'identità e la gestione della conflittualità tra pari (G. Oliva, Il teatro nella scuola 1999). Il laboratorio teatrale rappresenta così uno spazio protetto capace di contrastare l'isolamento e potenziare le competenze comunicative trasversali.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con i campi di esperienza (Infanzia) e le discipline del curricolo (Italiano, Ed. Fisica, Ed. Civica, Arte e Musica). In particolare sviluppa:
1. Area psicomotoria (consapevolezza corporea e uso dello spazio);
2. Area emotivo-relazionale (riconoscimento delle emozioni, ascolto, empatia e rispetto delle regole);
3. Area linguistica (arricchimento lessicale e comunicazione espressiva tramite la drammatizzazione);
4. Creatività e linguaggi simbolici (sviluppo dell'immaginazione e del pensiero divergente con l'improvvisazione).

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il laboratorio è raccordabile con la programmazione didattica perché può tener conto dei libri di testo, le storie o le tematiche affrontate in classe (ad es. bullismo, ambiente, memoria, ecc.). Nello specifico l'integrazione avviene attraverso:
- attività preparatorie (lettura del libro o approfondimento del tema in orario curricolare con gli insegnanti)
- lavoro di laboratorio (trasposizione e rilettura delle tematiche tramite il linguaggio corporeo, emotivo ed espressivo del teatro)
- attività di rielaborazione (momenti di riflessione critica e produzione di elaborati scritti post-esperienza).
Il teatro diventa così uno strumento per approfondire e vivere attivamente i contenuti disciplinari.

4.d Finalità generali
1. Favorire la conoscenza di sé e dell'altro
2. Sviluppare la socializzazione e il lavoro di gruppo
3. Scoperta e crescita del proprio potenziale espressivo

4.e Obiettivi specifici
1. Sviluppare il rapporto con lo spazio, l'espressività corporea e vocale
2. Aumentare la capacità d'ascolto e di concentrazione
3. Rispetto di se stessi e degli altri
4. Accrescere l'autostima
5. Misurarsi con i propri limiti e le proprie risorse
6. Stimolare la capacità di memorizzazione

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il momento conclusivo non è inteso come "esibizione performativa", ma come una restituzione pubblica del percorso svolto, valorizzando il processo espressivo e relazionale dei partecipanti:
- per la Scuola dell'Infanzia si prevede una lezione aperta con le famiglie, un momento di festa in cui i genitori condividono e vivono con le bambine e i bambini i giochi teatrali ed emotivi appresi
- per la Scuola Primaria e Secondaria si realizzerà una performance teatrale basata sulla rielaborazione dei testi e dei temi affrontati. L'evento rappresenta una tappa di crescita, consapevolezza e condivisione dell'esperienza con la comunità scolastica e le famiglie.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
L'obiettivo del laboratorio non è performativo, ma è l'esperienza educativa e il percorso vissuto da ogni partecipante. Si adotta una metodologia esperienziale, basata sulla creazione di uno spazio libero e non giudicante, in cui imparare a conoscersi è prioritario rispetto al recitare. Gli alunni e le alunne hanno un ruolo attivo e centrale: esplorano il movimento, l'espressione verbale ed emotiva attraverso giochi di ruolo e improvvisazione. Il ruolo del formatore è quello di un facilitatore che accompagna la scoperta delle risorse individuali e guida il gruppo nella costruzione collettiva, valorizzando le diversità e promuovendo un clima di collaborazione inclusivo e innovativo.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Per lo svolgimento delle attività si richiede la disponibilità di uno spazio ampio, sgombro da arredi e con pavimentazione adeguata alla pratica corporea e al movimento in sicurezza (ad es. palestra, aula magna, salone della scuola o aula polivalente svuotata dai banchi).

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il soggetto proponente fornirà direttamente tutti i materiali e i sussidi necessari allo svolgimento delle attività, quali:
- cassa audio portatile per la riproduzione di musiche, brani e sottofondi sonori;
- materiale didattico e letterario come testi teatrali, albi illustrati, copioni;
- piccoli oggetti di scena, elementi di costume (teli, maschere, accessori) e materiali di stimolo da impiegare nei giochi teatrali e di improvvisazione. Tutti i materiali forniti sono conformi alle norme di sicurezza per l'uso in ambito scolastico.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è pensato per tutti gli alunni e le alunne della classe senza requisiti d'accesso, abilità tecniche o idoneità specifiche. Per garantire la massima partecipazione e inclusione, il laboratorio adotta una metodologia flessibile capace di adattare ogni gioco, esercizio o drammatizzazione alle esigenze di alunni/alunne con disabilità, BES, DSA o difficoltà linguistiche e socio-culturali.
L'inclusione si attua tramite:
- l'uso integrato del linguaggio corporeo ed emotivo (che supera la sola dimensione verbale),
- la personalizzazione dei compiti espressivi,
- il lavoro cooperativo,
- e calibrando le attività motorie e spaziali sulle reali capacità di ciascuno.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Federica Bracarda
8.b Forma giuridica: Libero professionista titolare di Partita Iva
8.c Sede: Via Paolo Thaon de Revel 2, 06128 Perugia (luogo di esercizio)
8.e Referente del progetto: Federica Bracarda
8.f Qualifica e ruolo del referente: Attrice e formatrice teatrale
8.g Telefono: 349-1263869
8.h E-mail: federica.bracarda@gmail.com
8.i PEC: federica.bracarda@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
- Feb/giu 2026 c/o Scuola Primaria "I. Masih", conduzione laboratorio teatrale per la classe V
- Feb/mag 2026 c/o l'Istituto Comprensivo Giano dell'Umbria - Bastardo, conduzione lab. teatrale per un gruppo di ragazzi/e dell'Istituto Tecnico
- Mar/mag 2026 conduzione lab. teatrale per due classi V della Primaria di San Fortunato di Todi nell'ambito del Progetto Cure teatrali.
- Mar/mag 2026 conduzione lab. teatrale per tre classi della scuola primaria di Schiavo – Marsciano
- Mar/giu 2025 conduzione lab. per due gruppi della Scuola Infanzia San Nicolò di Celle
-Feb/mag 2025 conduzione lab. teatrale c/o Istituto Comprensivo Capitini Gualdo Cattaneo per due classi della Scuola Secondaria I grado
- Gen/mar 2025 e ott/dic 2023 conduzione lab. teatrale per 5 classi Scuola Infanzia IL TIGLIO

9.b Operatori
1. **Federica Bracarda** — *Formatrice teatrale*
Dal 2018 conduco laboratori teatrali per le classi della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 04/09/2026
Nome e cognome del proponente: Federica Bracarda
In qualità di: referente del progetto

Lettura+giochi=divertimento (ovvero letture teatrali con attività)

SOGGETTO PROPONENTE **Federica Bracarda**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE Singolo incontro	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO Un'ora e trenta minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA A discrezione dei docenti	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 5
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Biblioteca scolastica; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
L'attività prevede la lettura teatralizzata di una storia/albo illustrato con sagome, oggetti e tecniche di drammatizzazione. Dopo la lettura verranno proposti dei semplici giochi teatrali legati alle tematiche e/o ai personaggi dei racconti. L'incontro si concluderà con una seconda lettura ad alta voce che permetterà ai bambini/e di fare esperienza di un nuovo ascolto e, allo stesso tempo, di rallentare il ritmo dopo l'attività motoria.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
L'avvento dei media digitali riduce spesso i tempi di attenzione sostenuta e la familiarità con i codici narrativi e simbolici fin dall'infanzia. In linea con gli studi sull'efficacia dell'ascolto condiviso (Federico Batini, 2019), il progetto risponde al bisogno di stimolare l'immaginazione, rafforzare le capacità attentive e sviluppare l'alfabetizzazione emotiva (Maria Buccolo, 2017). Nelle fasce d'età coinvolte si rileva l'esigenza di arricchire il vocabolario ed esperire il libro come strumento relazionale e ludico, contrastando la povertà educativa. L'approccio teatrale offre una risposta inclusiva capace di interccettare stili cognitivi differenti attraverso la dimensione corporea e vocale del racconto (Daniel Pennac, 1992).

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Per la Scuola dell'Infanzia il progetto si raccorda con i campi di esperienza "I discorsi e le parole" e "Il se e l'altro", favorendo l'ascolto, la comprensione e l'espressione di sé. Per la Scuola Primaria e la Secondaria di primo grado, si integra con l'area linguistico-espressiva (Italiano), favorendo l'arricchimento lessicale, la comprensione del testo narrativo e l'analisi dei significati impliciti. Contribuisce inoltre allo sviluppo delle competenze chiave raccomandate dal Consiglio dell'Unione Europea, nello specifico la competenza alfabetica funzionale e la competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto offre spunti per attività preparatorie in classe, come la scelta condivisa dei temi da indagare, di una determinata storia o di uno specifico autore/autrice. Successivamente all'incontro, i docenti potranno far rielaborare l'esperienza delle storie ascoltate attraverso la produzione grafica, sollecitazioni di scrittura creativa o nuove letture condivise. Tale continuità favorisce la trasversalità delle competenze e consolida l'abitudine alla lettura individuale e di gruppo nell'ambito della programmazione didattica annuale della classe.

4.d Finalità generali
1. Promuovere l'avvicinamento alla lettura e al libro attraverso il linguaggio teatrale e narrativo
2. Favorire lo sviluppo dell'alfabetizzazione emotiva e dell'empatia nei contesti di gruppo
3. Sviluppare la capacità di ascolto attivo, concentrazione e comprensione del testo

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere le proprie ed altrui emozioni attraverso l'ascolto e la rielaborazione narrativa
2. Sviluppare l'empatia e lo spirito critico immedesimandosi nei personaggi delle storie
3. Incrementare il bagaglio lessicale e le capacità di comprensione del testo parlato
4. Sperimentare la lettura come attività ludica, inclusiva e condivisa
5. Collaborare con i pari durante le attività espressive proposte

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
L'attività è concepita come modulo singolo autoconclusivo, la cui eventuale replica o frequenza è rimessa alla discrezionalità e alle esigenze didattiche del team docenti. Al termine dell'incontro ci sarà un breve momento di condivisione e riflessione di gruppo sulle storie e giochi svolti.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività ludica e gioco educativo; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il metodo unisce la lettura teatralizzata con dinamiche di laboratorio attivo. L'esperta utilizza tecniche vocali, di drammatizzazione, uso della gestualità ed elementi scenici essenziali per catturare l'attenzione e rendere viva la narrazione. Gli alunni e le alunne non sono spettatori/trici passivi/e, infatti vengono coinvolti/e attraverso interazioni verbali, giochi di ruolo, attivazioni corporee o manuali che trasformano l'ascolto in un'esperienza sensoriale e partecipata, rispettando i tempi e le peculiarità di ciascun bambino/a.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
L'attività può essere svolta in aula, biblioteca o sala polivalente con sedie, cuscini o tappeto disposti a semicerchio per favorire l'ascolto.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Albi illustrati, libri, testi selezionati, piccoli elementi scenici e oggetti

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
L'attività è pensata per garantire la piena partecipazione di tutte e tutti gli alunni, inclusi bambini/e con disabilità, BES o difficoltà linguistico-comunicative. Il linguaggio teatrale, basato su mimica, variazione di tono, supporto visivo delle illustrazioni e gestualità, abbatte le barriere linguistiche. Le attività che seguono la lettura prevedono modalità di lavoro a coppie o in gruppo per favorire il tutoraggio tra pari e saranno modulate in base alle esigenze e ai ritmi di apprendimento della classe.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Federica Bracarda
8.b Forma giuridica: Libero professionista titolare di Partita Iva
8.c Sede: Via Paolo Thaon de Revel 2, 06128 Perugia (luogo di esercizio)
8.e Referente del progetto: Federica Bracarda
8.f Qualifica e ruolo del referente: Attrice e formatrice teatrale
8.g Telefono: 349-1263869
8.h E-mail: federica.bracarda@gmail.com
8.i PEC: federica.bracarda@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
- Ott/dic 2025 conduzione laboratorio di lettura ad alta voce rivolto a genitori e figli 0/6 anni, c/o la biblioteca di Marsciano (Cepell, Bando: Città che legge 2023)
- Sett/nov 2025 conduzione lab. di lettura ad alta voce per ragazzi/e dagli 11 ai 18 anni delle scuole secondarie (Cepell, Bando: Città che legge 2023)
- Giu/sett 2025 attività di promozione alla lettura per il progetto Leggere nella Natura, Bando Cepell 2023 attraverso letture teatrali presso parchi e aree verdi della città
-Mar/lugl 2025 conduzione lab. lettura ad alta voce, reading ed eventi di comunità nell'ambito del progetto CREATIVAMENTE INSIEME Regione Umbria
-Mag. 2024 letture teatrali per bambine/i della scuola primaria in occasione del Maggio dei libri c/o presso la Biblioteca di Castiglione del Lago

9.b Operatori
1. **Federica Bracarda** — *Esperta lettura ad alta voce*
Attrice/formatrice teatrale professionista. Esperienza pluriennale nella conduzione di laboratori

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 04/09/2026
Nome e cognome del proponente: Federica Bracarda
In qualità di: referente del progetto

MiniWild: Mondi di Biodiversità

SOGGETTO PROPONENTE Corrado Gialletti

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Biodiversità ed ecosistemi; Agricoltura e territorio	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE da 2 a 5	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 unità oraria	5.D.3 CADENZA PREVISTA libera programmazione, almeno 1 volta al mese	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 3.5
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente Indirizzo (altra sede): fattoria didattica associata: Fattoria Borgo Laurice (Montebello, PG)	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto MiniWild si propone come un percorso didattico integrato di educazione ambientale e culturale, che mira a trasformare l'aula scolastica in un laboratorio scientifico esperienziale. Nello specifico, cerca di avvicinare la natura, nelle sue più vaste e particolari forme di biodiversità, ai percorsi scolastici tradizionali, esplorando temi come il complesso e affascinante minimondo degli insetti e invertebrati sino alla conoscenza e tutela della fauna selvatica e del suo ruolo che svolge negli ecosistemi naturali.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto MiniWild risponde all'attuale preoccupante disconnessione dei minori dal mondo naturale, nota come "estinzione dell'esperienza" (Soga & Gaston, 2016), che spesso ostacola l'alfabetizzazione ecologica. Per superare la classica didattica trasmissiva, il progetto adotta inoltre l'Inquiry-Based Science Education (Pedaste et al., 2015), trasformando l'aula in laboratorio. L'indagine attiva su insetti e micro-ecosistemi rende il metodo scientifico tangibile. Inoltre, l'esplorazione diretta della fauna "strana" ha un ruolo psicologico chiave: decostruisce le "biofobie". È dimostrato infatti che il contatto esperienziale guidato riduce drasticamente ansia, paure e disgusto verso gli invertebrati e gli animali percepiti come sgradevoli o estranei (Prokop et al., 2009).

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto MiniWild si raccorda organicamente alle Indicazioni Nazionali dei percorsi didattici. Per la Scuola dell'Infanzia, presidia il campo di esperienza "La conoscenza del mondo": l'interazione con il minimondo animale stimola l'esplorazione del vivente, promuovendo curiosità e primo approccio al metodo dell'indagine.
Nella Scuola Primaria e Secondaria, si integra con Scienze ed Educazione Civica (sostenibilità e tutela della biodiversità). Contribuisce ai traguardi per lo sviluppo delle competenze portando l'alunno a: osservare e descrivere organismi, cicli vitali e metamorfosi; comprendere le reti trofiche e il ruolo ecologico degli invertebrati nell'ambiente e in agricoltura e sviluppare atteggiamenti di cura verso l'ambiente naturale circostante.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
MiniWild si integra come Unità di Apprendimento interdisciplinare, strutturata in tre fasi a supporto del curricolo:
1. Preparatoria: Il docente mappa le pre-conoscenze introducendo i concetti oggetto di laboratorio (entomologia, ecologia, biodiversità, apicoltura ecc). Si gettano le basi per comprendere le reti trofiche e l'importanza della natura e suoi abitanti.
2. Approfondimento: Il laboratorio si raccorda alle Scienze con focus sull'argomento proposto, con l'osservazione dal vivo di esemplari e materiali scientifici specifici.
3. Rielaborazione: L'esperienza diventa "compito di realtà". L'Infanzia crea elaborati grafico-sensoriali; Primaria e Secondaria producono mappe concettuali e approfondimenti sulla tutela ambientale (Educazione Civica).

4.d Finalità generali
1. Comprendere i livelli e gli equilibri della biodiversità sviluppando una cittadinanza ecologica
2. Esplorare il mondo degli insetti e degli invertebrati connettendosi emotivamente con la natura
3. Promuovere metodo scientifico e la tutela della natura

4.e Obiettivi specifici
1. teche, attrezzature e supporti multimediali per descrivere anatomia e fisiologia degli insetti
2. Confrontare le organizzazioni complesse di insetti sociali (api formiche) negli equilibri biologici
3. Riconoscere e classificare le impronte e le tracce degli animali selvatici (gestione faunistica)
4. Confrontare i diversi ruoli ecologici di specie e ambienti esaminati (es. impollinatori, predatori)
5. Rispettare le corrette norme di manipolazione, osservazione etica e tutela ambiente naturale e fauna
6. Sperimentare l'apprendimento multisensoriale (5 sensi) e collaborare attivamente nel brainstorming

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il momento conclusivo del progetto MiniWild può concludersi anche con un'uscita didattica sul campo, pensata per trasferire e validare le competenze acquisite presso una fattoria didattica associata attrezzata per attività naturalistiche all'aperto e all'interno di laboratori attrezzati.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto; Visita guidata o uscita nel territorio; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
1. Incontri in classe e laboratori: Si supera la lezione frontale con un approccio hands-on. L'uso di teche con animali vivi porta il protagonista in aula (elemento innovativo). L'alunno assume il ruolo di investigatore: partecipa ai brainstorming, manipola reperti naturalistici, osserva la fisiologia dal vivo e compila schede dati.
2. Uscita in fattoria didattica: Guidata sempre dall'operatore responsabile di progetto, l'esplorazione garantisce continuità formativa. L'alunno diventa "ricercatore sul campo": si muove nell'ambiente per riconoscere tracce faunistiche, impollinatori e natura L'elemento innovativo è la saldatura micro-macro: le competenze acquisite in aula vengono applicate per leggere le reti ecologiche complesse sul campo.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
in base alle disponibilità scolastiche: supporti tecnologici per proiettare elaborazioni, immagini e filmati.
Colori e strumenti per completare schede didattiche, disegni o altre elaborazioni.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
teche, terrari per osservazione in sicurezza anche di animali vivi, reperti, resti e materiali naturalistici di vario genere, lenti ingrandimento, barattoli entomologici, pinzette e attrezzatura da naturalista (apicoltore, tecnico faunistico).

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto ad alunni dai 3 ai 14 anni. I laboratori in classe non richiedono prerequisiti fisici, ma solo la capacità di seguire semplici regole di sicurezza e rispetto per gli animali. Per l'uscita è richiesta mobilità di base, ma i percorsi saranno concordati e privi di barriere architettoniche per accogliere alunni con disabilità motorie.
L'inclusione è garantita da un approccio multisensoriale (esplorazione visiva e tattile) che favorisce alunni con disabilità cognitive e BES, prevedendo modulazioni graduali per chi presenta ipersensibilità (es. spettro autistico). Per superare eventuali barriere linguistiche o vulnerabilità, si utilizzano supporti visivi (schede illustrate, reperti 3D) e apprendimento cooperativo (peer-tutoring), garantendo a tutti piena accessibilità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Corrado Gialletti
8.b Forma giuridica: esperto persona fisica
8.c Sede: Perugia
8.d Sito web: account instagram: neroegiallo apicoltura
8.e Referente del progetto: Corrado Gialletti
8.f Qualifica e ruolo del referente: agronomo professionista, apicoltore, tecnico faunistico e operatore di fattoria didattica e sociale.
8.g Telefono: 339 6772102
8.h E-mail: corrado.gialletti@gmail.com
8.i PEC: c.gialletti@epap.conafpec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il proponente, Agronomo e Apicoltore, possiede una solida competenza nella didattica ambientale e scientifica. Le principali esperienze includono: Formazione e didattica in Apicoltura (dal 2022): Progettazione e conduzione di laboratori teorico-pratici per promuovere la tutela della biodiversità (api, insetti, fauna selvatica).
Progetto SIP - Agricoltura Sociale (2024): In qualità di ricercatore presso l'Università degli Studi di Perugia (DSA3), ha supportato interventi di agricoltura sociale in fattorie didattiche, coniugando l'educazione in natura con l'inclusione sociale.
Operatore di Fattoria Didattica ed esperto esterno: Collaborazioni continuative per didattica con la "Fondazione Volando con le Api" e la "Fondazione POST" (Perugia). Conduzione di percorsi STEM.

9.b Operatori
1. **Marinella Marzaghi** — *Operatore fattoria didattica e insegnante*
Proprietaria fattoria didattica associata al percorso didattico
2. **Virgilio Ancellotti** — *Esperto esterno e Operatore fattoria didattica*
Collaboratore professionale presso Fondazione Volando con le api bees
3. **Eloise Finetti** — *Esperto esterno*
Collaboratore professionale presso Fondazione Volando con le api bees
4. **Luca Gialletti** — *Esperto esterno*
Collaboratore per apicoltura didattica e sociale

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 07/09/2026
Nome e cognome del proponente: Corrado Gialletti
In qualità di: esperto esterno

GIOCHIAMO AL TEATRO

SOGGETTO PROPONENTE **Panedentiteatro Aps**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 12 incontri (comprensivi di incontro preliminare e restituzione finale)	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO da 50 o da 60 minuti in accordo con le/i docenti	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale; in accordo col calendario scolastico e il formatore teatrale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: dipende dal numero di alunni di una classe o dal totale degli alunni delle classi che aderiscono Per classe: 480
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il laboratorio teatrale è incentrato sull'alfabetizzazione emotiva e l'esplorazione corporea, è inteso come spazio protetto e privo di giudizio. Attraverso il gioco simbolico e l'animazione spontanea, i bambini riconoscono le proprie emozioni e superano l'egocentrismo. Il percorso favorisce l'inclusione e la cooperazione, valorizzando la diversità in un clima di autonomia e benessere. Si lavora sulla conoscenza del proprio corpo in rapporto agli altri, allo spazio e al tempo; la conoscenza dei vari segmenti corporei e le posture che il corpo può assumere; il movimento e la capacità vocale per comunicare stati d'animo e sensazioni; la drammatizzazione del gioco; la ricerca dei propri ritmi interni e il rispetto dei ritmi dati.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
N.B.: BISOGNI EDUCATIVI descrizione estesa nell'allegato PEC L'espressione corporea e il teatro sono canali di apprendimento e regolazione emotiva. Il movimento fonda il pensiero critico e aiuta a oggettivare i sentimenti: «permette di dare forma oggettiva ai sentimenti» (Vygotskij, 1972). A livello sociale, la classe diventa comunità in cui collaborare: il teatro è «occasione per comunicare... e conoscere gli altri» (Scaramuzzino, 1998). L'attività azzera i modelli standardizzati, valorizza le diversità e abbatte i blocchi emotivi: «...eliminare i blocchi, liberare l'impulso creativo» (Grotowski, 1970). L'improvvisazione stimola il pensiero divergente e la metacognizione attraverso il gioco simbolico: «strumento principale attraverso cui il bambino assimila la realtà» (Piaget,1972).

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il laboratorio teatrale è un mediatore didattico trasversale, integrato nelle Indicazioni Nazionali per il Curricolo. Attraverso la dimensione corporea, espressiva e relazionale, risponde ai bisogni di alfabetizzazione emotiva e socialità, raccordandosi direttamente con l'offerta didattica.
Campi d'esperienza:
IL SÉ E L'ALTRO Sviluppa il senso d'identità personale, aiuta a manifestare i sentimenti. Stimola il superamento dell'egocentrismo infantile allenando all'ascolto, alla collaborazione e alla condivisione all'interno del gruppo. Insegna a rispettare le regole del gioco drammatico.
IL CORPO E IL MOVIMENTO Il bambino, attraverso l'azione motoria, prende coscienza del proprio corpo come strumento comunicativo e di espressione emotiva. Coordina i movimenti nello spazio scenico condiviso.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il laboratorio teatrale si sviluppa in sinergia ed evoluzione continua attorno alle specifiche tematiche d'interesse formativo concordate e co-progettate con il team dei docenti, garantendo così una costante osmosi didattica tra l'esperienza espressivo-teatrale e la normale programmazione disciplinare quotidiana della classe.

4.d Finalità generali
1. ESPRESSIONE CORPOREA IN RELAZIONE AL SÉ, ALL'ALTRO E ALLO SPAZIO
2. ALFABETIZZAZIONE ED EDUCAZIONE EMOTIVA
3. SVILUPPO DEL PENSIERO DIVERGENTE E DELLA METACOGNIZIONE

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e nominare le emozioni fondamentali su di sé e sui compagni.
2. Canalizzare i sentimenti interiori attraverso la finzione scenica protetta.
3. Collaborare con i pari per co-costruire un'azione espressiva collettiva.
4. Praticare l'ascolto attivo e il rispetto dei turni nel gruppo-classe.
5. Usare il corpo e il gesto per comunicare stati d'animo senza parole.
6. Sviluppare il gioco simbolico per rielaborare la realtà e superare l'egocentrismo.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
La restituzione finale rifiuta la logica della performance e del giudizio, configurandosi al contrario, come estensione dello spazio protetto vissuto durante l'anno.
Il focus è sul "processo" e non sul "prodotto": tutti i bambini si devono sentire a proprio agio, agendo in autonomia creativa, attingendo al proprio vissuto e al bagaglio di alfabetizzazione emotiva maturato. Attraverso improvvisazioni guidate, canovacci aperti e stimoli corporei o musicali, i piccoli sono messi nella condizione di esprimere i propri sentimenti autentici, di usare il corpo e la parola in modo spontaneo e di cooperare in tempo reale con i compagni.
L'errore e il giudizio scompaiono lasciando il posto alla libertà espressiva, all'autenticità e alla valorizzazione dell'identità di ciascuno.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Narrazione e storytelling; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La metodologia del laboratorio si fonda sull'esperienza diretta, la pedagogia attiva e la dimensione corporeo-relazionale dell'alunno, per sviluppare ascolto e attenzione verso sé e il gruppo. L'impianto si articola su quattro cardini operativi: il potenziamento del linguaggio del corpo per esplorare il movimento e favorire l'inclusione; l'animazione espressiva diffusa, che trasforma ogni respiro, gesto o testo in narrazione libera da codici rigidi; la spontaneità e la recitazione informale, che partendo da stimoli musicali o fiabe escludono la ripetizione a memoria per garantire l'autonomia del bambino; infine, il gioco drammatico e simbolico come mediatore e dispositivo pedagogico per superare l'egocentrismo e attivare la cooperazione tra pari

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
spazio adeguato per il movimento in sicurezza del gruppo classe

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
dispositivi audio e materiale necessario allo svolgimento dell'attività teatrale

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
-capacità di prendere parte a giochi motori e di gruppo
-ascolto di semplici consegne verbali
-normale frequenza scolastica
Non sono richieste pregresse abilità
Per garantire condizioni di sicurezza e benessere e la più ampia partecipazione possibile, il laboratorio adotta un approccio pedagogico inclusivo e accessibile, strutturato per accogliere ogni alunno, comprese persone con disabilità, BES o altre condizioni di vulnerabilità
Per garantire efficacia nel processo d'inclusione e costante sicurezza, è richiesta la presenza e la partecipazione attiva delle/degli insegnanti di sostegno, chiamatə ad operare in modo collaborativo con i formatori teatrali, agendo da mediatori facilitatori per permettere di far emergere le peculiari potenzialità di ogni alunno speciale all'interno del gruppo.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Panedentiteatro Aps
8.b Forma giuridica: Associazione di Promozione Sociale
8.c Sede: Perugia, via Paolo Thaon de Revel 3
8.d Sito web: www.panedentiteatro.org
8.e Referente del progetto: Enrico De Meo
8.f Qualifica e ruolo del referente: legale rappresentante e conduttore e/o organizzatore delle attività, formatore teatrale, attore
8.g Telefono: 3921927530
8.h E-mail: info@panedentiteatro.org - enricodemeoteatro@gmail.com
8.i PEC: panedentiteatro@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Dal 2012 Panedentiteatro realizza interventi educativi, laboratori teatrali ed espressivi rivolti alle giovani generazioni, sia scolastici che extrascolastici, nel Comune di Perugia e in altri Comuni Umbri. Negli anni ha sviluppato e consolidato un metodo pedagogico, apprezzato per la sua efficacia nell'alfabetizzazione emotiva. È accreditato dal a.s. 21/22 come Ente di Formazione per la promozione dei temi della creatività, dal Ministero dell'Istruzione e del Merito. Il personale impiegato opera applicando il patrimonio metodologico e le buone pratiche testate negli anni. I formatori, oltre ad aver intrapreso percorsi d'aggiornamento, dispongono di affiancamento e supervisione pedagogica e di linee guida operative consolidate, che assicurano qualità ed efficacia degli interventi.

9.b Operatori
1. **Enrico De Meo** — *formatore*
- DIPLOMA DI DIZIONE E RECITAZIONE ACCADEMIA DE FILODRAMMATICI (Mi) APPROFONDIMENTI FORMATIVI (cors
2. **Francesca Caprai** — *formatrice*
- Corso di Formazione "Teatro e disabilità" - Corso di formazione "Teatro per l'infanzia" - Corso di
3. **Monica Lavoratori** — *formatrice*
Formatrice ed educatrice con Panedentiteatro Laboratorio di formazione teatrale, Panedentiteatro R
4. **Michele Volpi** — *foramtore*
- formatore per laboratori teatrali con Panedentiteatro Aps (Pg) - Associazione Pratika, Via Ombron

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 05/09/2026
Nome e cognome del proponente: Enrico De Meo
In qualità di: Legale Rappresentante

A 4 ZAMPE DENTRO DI ME: SCOPRIRE, COMPRENDERE E CRESCERE ATTRAVERSO LE EMOZIONI

SOGGETTO PROPONENTE **QUA LO ZOCCOLO**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo; Educazione affettiva ed emotiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 6	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 600
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Progetto di educazione socio-emotiva coadiuvato dalla presenza del cane, finalizzato a favorire la conoscenza e il rispetto di sè e dell'altro, il riconoscimento e la regolazione delle emozioni, l'empatia, e le competenze relazionali. Attraverso attività laboratoriali, esperienziali e cooperative, il cane diventa un mediatore della relazione e un facilitatore dell'esperienza educativa. Gli studenti saranno accompagnati a osservare, sperimentare e rielaborare situazioni concrete, trasformandole in occasioni di consapevolezza e crescita personale.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La preadolescenza è una fase caratterizzata da importanti cambiamenti emotivi e relazionali, nella quale diventa centrale sviluppare consapevolezza di sé, capacità di riconoscere e comunicare le emozioni e competenze nella relazione con i pari. Il progetto risponde al bisogno di offrire uno spazio educativo esperienziale nel quale tali competenze possano essere esercitate e rielaborate. Secondo la revisione sistematica, pubblicata su Frontiers in Psychology (Meixner & Kotrschal, 2022), gli interventi educativi coadiuvati dal cane promuovono un clima relazionale sereno, implementano la motivazione e la partecipazione, riducono lo stress e producono effetti positivi sulla comprensione delle emozioni.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con l'insegnamento dell'Educazione civica, con particolare riferimento allo sviluppo di competenze sociali, al rispetto della persona e alla convivenza responsabile. Si collega inoltre alle competenze personali e sociali e alla capacità di imparare a imparare, attraverso attività finalizzate alla consapevolezza emotiva, all'ascolto, alla collaborazione e alla gestione delle situazioni relazionali. Le attività possono integrarsi con italiano attraverso la verbalizzazione e la rielaborazione delle esperienze, e con scienze mediante l'osservazione del comportamento e della comunicazione non verbale del cane.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può essere preceduto da una breve attività preparatoria in classe sulle emozioni e sulle aspettative rispetto al percorso. La presenza del cane favorisce la proposta di semplici attività di rielaborazione, individuali o di gruppo, attraverso parole, immagini, brevi testi o mappe emotive. Al termine di ogni incontro, gli insegnanti potranno proseguire il lavoro affrontando in classe temi quali emozioni, empatia, comunicazione, rispetto dei confini, gestione dei conflitti e collaborazione.

4.d Finalità generali
1. Promuovere il benessere emotivo e la conoscenza di sé e dell'altro
2. Favorire lo sviluppo di empatia, ascolto, comunicazione, collaborazione e rispetto dei confini
3. Implementare partecipazione, motivazione e sperimentare modalità positive di relazione

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere le emozioni, individuando segnali corporei e comportamentali confrontandoli con il cane
2. Condividere situazioni personali, individuando stati emotivi e strategie di regolazione funzionali
3. Riconoscere e rispettare i confini propri, altrui e dell'animale durante le attività di interazione
4. Sviluppare abilità di comunicazione verbale e non verbale, basate su ascolto e rispetto dei turni
5. Collaborare in gruppo, sperimentando comportamenti di aiuto, confronto e gestione condivisa
6. Individuare una o più risorse personali e strategie utili in situazioni emotivamente impegnative

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Prodotto audiovisivo o digitale; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Al termine del percorso gli studenti realizzeranno una restituzione individuale o di gruppo dal titolo "Quello che ho scoperto di me", attraverso parole, mappe, brevi elaborati o materiali digitali. Il prodotto permetterà di rielaborare le esperienze vissute e individuare una competenza emotiva o relazionale acquisita durante il percorso. La restituzione potrà essere condivisa con l'insegnante e utilizzata come documentazione conclusiva dell'esperienza.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Problem solving; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso adotta una metodologia esperienziale: gli studenti partecipano attivamente a situazioni di osservazione, interazione guidata con il cane, gioco cooperativo, problem solving e confronto. Ogni esperienza viene rielaborata per collegare ciò che è stato vissuto ai temi della consapevolezza emotiva e della relazione. Il cane funge da mediatore dell'esperienza educativa: vengono valorizzati l'osservazione dei segnali comunicativi e comportamentali, il rispetto dei tempi e dei confini dell'animale e la riflessione sulle modalità con cui gli studenti entrano in relazione con gli animali e con i pari. Il metodo favorisce partecipazione attiva, verbalizzazione e apprendimento cooperativo attraverso l'esperienza.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula sufficientemente ampia e organizzata per consentire attività individuali e di gruppo, con possibilità di creare uno spazio tranquillo per il cane, garantire adeguate distanze durante le interazioni e usufruire di PC/lavagna interattiva, connessione wi-fi e cancelleria. Eventuale utilizzo di palestra o spazio esterno recintato, se disponibile. La scuola dovrà comunicare preventivamente eventuali allergie, fobie o altre esigenze specifiche degli alunni rilevanti ai fini della sicurezza e della partecipazione attiva.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiale didattico per le attività sulle emozioni, schede operative, immagini e materiali per giochi e attività cooperative, strumenti per la rielaborazione individuale e di gruppo. Saranno messi a disposizione gli eventuali materiali necessari alle attività di interazione guidata con il cane, nel rispetto delle caratteristiche e del benessere psicofisico dell'animale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è pensato per gruppi classe eterogenei e non richiede specifiche abilità preliminari. L'equipe operativa del soggetto proponente è composta di diverse figure professionali nell'ambito sanitario e socio-pedagogico (psicologa, logopedista, educatore, veterinario comportamentalista) che verranno coinvolte in base alle necessità individuali e di gruppo in ogni classe. Le attività saranno adattate alle caratteristiche degli studenti attraverso differenti modalità di partecipazione, tempi flessibili, consegne graduate, supporti visivi, possibilità di osservare o interagire con il cane secondo le proprie caratteristiche, rispettando eventuali condizioni sfavorevoli. Saranno previste modalità inclusive per studenti con disabilità, BES, difficoltà linguistiche o fragilità relazionali.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: QUA LO ZOCCOLO
8.b Forma giuridica: ENTE DEL TERZO SETTORE
8.c Sede: Strada Monte Bagnolo Valbiancara, 27/T - 06131 Perugia (PG)
8.d Sito web: www.qualozoccolo.com
8.e Referente del progetto: GIULIA ROSI
8.f Qualifica e ruolo del referente: LOGOPEDISTA ESPERTA IN INTERVENTI ASSISTITI CON ANIMALI (REFERENTE PROGETTO, COADIUTORE CANE)
8.g Telefono: +39 353 4882060
8.h E-mail: contatti@qualozoccolo.com
8.i PEC: qualozoccolo@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'Associazione Qua lo Zoccolo, attraverso gli Interventi Assistiti con gli Animali (IAA) e sport equestre integrato, promuove il benessere animale, la tutela della relazione uomo–animale e l'inclusione sociale. Secondo un approccio One Health, che riconosce l'interdipendenza tra salute umana, salute animale e tutela dell'ambiente, realizziamo progetti educativi, terapeutici e riabilitativi con cavalli, pony e cani. In relazione alle Linee Guida Nazionali IAA, l'équipe multidisciplinare è composta da professionisti dell'area socio-sanitaria, veterinaria, educativa e tecnico-equestre, e svolge progetti rivolti a bambini, adulti e anziani, persone con fragilità plurime sul piano cognitivo, comunicativo, motorio, emotivo e relazionale.

9.b Operatori
1. **MARIACHIARA CATALANI** — *MEDICO VETERINARIO IAA/COADIUTRICE CANE*
Certificazione idoneità e tutela benessere degli animali coinvolti
2. **GIULIA ROSI** — *RESPONSABILE PROGETTO/ATTIVITA'*
Logopedista esperta in IAA
3. **GIULIA PEDETTI** — *RESPONSABILE ATTIVITA'/COADIUTRICE CANE*
Educatrice esperta in IAA
4. **SIMONA VILLANI** — *RESPONSABILE ATTIVITA'/COADIUTRICE CANE*
Psicologa esperta in IAA

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 04/09/2026
Nome e cognome del proponente: Silvia Balducci
In qualità di: Presidente Qua lo Zoccolo

FIUTO NEL VERDE: DALLA CONOSCENZA ANIMALE ALLA CURA DEL TERRITORIO

SOGGETTO PROPONENTE QUA LO ZOCCOLO

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Educazione ambientale; Agenda 2030 e cittadinanza ecologica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 10
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 3	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2	5.D.3 CADENZA PREVISTA Quindicinale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 300
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone un percorso esperienziale mediato dalla presenza del cane, volto a promuovere l'empatia verso gli animali e la natura negli alunni della scuola primaria. Integrando conoscenze scientifiche ed ingaggio emotivo, il percorso affronta la percezione della senzienza animale (Child-BAM) e i pregiudizi di specie (antropocentrismo e specismo). Attraverso osservazioni guidate, narrazioni, discussioni e compiti pratici pro-ambientali, le attività stimolano l'attenzione visiva e selettiva verso la tutela della fauna locale e della biodiversità. L'iniziativa coniuga rigore pedagogico ed etica della cura, favorendo la maturazione di comportamenti ecologici attivi.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Nella fascia 8-11 anni i bambini sviluppano schemi cognitivi per classificare gli animali (es. utili/dannosi, simpatici/repulsivi), manifestando spesso specismo e visioni antropocentriche (Juliadilla et al.,2025). Le ricerche dimostrano che la conoscenza da sola non basta: è necessario sollecitare l'empatia affettiva verso la natura per generare effettivi comportamenti pro-ambientali (Yuan Z et al.,2026). Il bisogno educativo è superare la distanza dall'ecosistema e la percezione utilitaristica della fauna, promuovendo il rispetto della senzienza animale (Child-BAM) e la cura attiva della biodiversità locale attraverso un coinvolgimento visivo ed emotivo (Juliadilla et al.,2025; Yuan Z et al.,2026).

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si inserisce nel curricolo di Scienze e di Educazione Civica (Agenda 2030, Obiettivi 15 "Vita sulla Terra" e 12). In Scienze si raccorda agli obiettivi di classificazione e comprensione delle relazioni tra viventi e ambiente, superando visioni antropomorfiche negativamente connotate. In Educazione Civica sviluppa competenze sociali e di cittadinanza ecologica, incoraggiando l'etica del rispetto per ogni essere vivente. Promuove inoltre l'italiano (argomentazione e storytelling) e l'arte e immagine (rappresentazione grafica ed esplorazione visiva).

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Prima degli incontri la classe svolgerà brevi attività preparatorie sulle specie animali presenti nel territorio umbro. Tra i laboratori, gli insegnanti potranno proporre letture narrative incentrate sulla prospettiva dell'animale (perspective-taking) e sulla percezione dei suoi stati emotivi. Insieme all'equipe operativa, la classe potrà rielaborare graficamente o in forma scritta le esperienze vissute durante il progetto e realizzare piccoli artefatti a supporto della fauna scolastica (es. rifugi e mangiatoie per uccelli e insetti impollinatori, abbeveratoi per cani).

4.d Finalità generali
1. Promuovere l'empatia con la natura e il rispetto per la senzienza animale.
2. Sviluppare consapevolezza della biodiversità e dell'importanza di comportamenti pro-ambientali.
3. Stimolare competenze d'osservazione, d'immedesimazione e cooperazione per la tutela dell'ecosistema.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere la sensitività animale, attribuendo stati emotivi e mentali appropriati a diverse specie
2. Individuare visivamente e focalizzare l'attenzione su opzioni operative di tutela della biodiversità
3. Sperimentare tecniche d'immedesimazione ed empatia con la natura in relazione alle esigenze animali
4. Confrontare i pregiudizi comuni verso gli eterospecifici con dati etologici scientifici
5. Collaborare nella realizzazione di piccoli micro-habitat a supporto del benessere di animali locali
6. Condividere scelte individuali di tutela ambientale e rispetto etico delle differenze biologiche

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Prodotto audiovisivo o digitale; Restituzione alla scuola; Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
In base al gruppo classe, verranno proposte diverse realizzazioni pratiche: disegni, elaborati scritti descrittivi di impegni pro-ambientali assunti per la salvaguardia della fauna locale; prodotto audiovisivo/digitale con immagini identificative delle specie presenti nel territorio; installazione di interventi di arricchimento ecologico (mangiatoie, abbeveratoi).

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La metodologia applica le evidenze scientifiche più recenti: l'induzione dell'empatia verso la natura aumenta il bias di attenzione visiva verso opzioni pro-ambientali e guida l'azione (Juliadilla et al.,2026). Tramite la narrazione prospettica (Child-BAM), gli alunni "vedono con gli occhi dell'animale". In piccoli gruppi cooperativi nei giardini scolastici e aree verdi limitrofe, svolgono un'esplorazione guidata dal cane al fine di adottare azioni concrete di rispetto ecologico e tutela del benessere eterospecifico (es. raccolta rifiuti dannosi per gli animali).

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Spazio aula con LIM/Videoproiettore per brevi proiezioni stimolo. Accesso al giardino scolastico o area verde pertinenziale della scuola. Materiale di cancelleria comune (forbici, colle, matite colorate, colori acrilici).

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiale utile all'osservazione ed esplorazione diretta degli animali e del loro habitat; strumenti per la costruzione di piccoli distributori di cibo e acqua e bug hotel.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Per garantire piena inclusione anche ad alunni con BES, disabilità o con barriere linguistiche, le attività si avvalgono di stimoli visivi, immagini, modelli concreti e compiti pratico-manuali. La fase di esplorazione all'aperto e la costruzione dei rifugi per animali valorizzano i diversi stili di apprendimento, consentendo a ciascun bambino di partecipare attivamente indipendentemente dal livello linguistico. Gli operatori esperti in Interventi Assistiti con Animali (IAA), formati in diverse aree socio-sanitarie ed educative (psicologa, logopedista, educatrice, pedagogista, medico veterinario), adatteranno le attività in stretta collaborazione con i docenti di sostegno, favorendo il tutoraggio tra pari (peer tutoring) e dinamiche di gruppo supportive ed inclusive.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: QUA LO ZOCCOLO
8.b Forma giuridica: ENTE DEL TERZO SETTORE
8.c Sede: Strada Monte Bagnolo Valbiancara, 27/T - 06131 Perugia (PG)
8.d Sito web: www.qualozoccolo.com
8.e Referente del progetto: GIULIA ROSI
8.f Qualifica e ruolo del referente: LOGOPEDISTA ESPERTA IN INTERVENTI ASSISTITI CON ANIMALI (RESPONSABILE PROGETTO, COADIUTORE CANE)
8.g Telefono: +39 353 4882060
8.h E-mail: contatti@qualozoccolo.com
8.i PEC: qualozoccolo@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'Associazione Qua lo Zoccolo, attraverso gli Interventi Assistiti con gli Animali (IAA) e sport equestre integrato, promuove il benessere animale, la tutela della relazione uomo–animale e l'inclusione sociale. Secondo un approccio One Health, che riconosce l'interdipendenza tra salute umana, salute animale e tutela dell'ambiente, realizziamo progetti educativi, terapeutici e riabilitativi con cavalli, pony e cani. In relazione alle Linee Guida Nazionali IAA, l'équipe multidisciplinare è composta da professionisti dell'area socio-sanitaria, veterinaria, educativa e tecnico-equestre, e svolge progetti rivolti a bambini, adulti e anziani, persone con fragilità plurime sul piano cognitivo, comunicativo, motorio, emotivo e relazionale.

9.b Operatori
1. **MARIACHIARA CATALANI** — *MEDICO VETERINARIO IAA/COADIUTRICE CANE*
Certificazione idoneità e tutela benessere degli animali coinvolti
2. **GIULIA ROSI** — *RESPONSABILE PROGETTO/ATTIVITA'*
Logopedista esperta in IAA
3. **GIULIA PEDETTI** — *RESPONSABILE ATTIVITA'/COADIUTRICE CANE*
Educatrice esperta in IAA
4. **SIMONA VILLANI** — *RESPONSABILE ATTIVITA'/COADIUTRICE CANE*
Psicologa esperta in IAA

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 04/09/2026
Nome e cognome del proponente: Silvia Balducci
In qualità di: Presidente Qua lo Zoccolo

storia della ceramica

SOGGETTO PROPONENTE Maria Rossaria Guarisco " Ceramica pasticceria "

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Storia locale e memoria collettiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 16 / incontri	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 / 1.30 h	5.D.3 CADENZA PREVISTA da concordare con la scuola	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 24 Per classe: 600
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
il progetto è rivolto agli alunni delle scuole medie si parlerà dellal formazione dell' argilla, suo uso uso nella produzione di manufatti dalla preistoria ai nostri giorni con una particolare attenzione alla storia e alla produzione di manufatti nel territorio.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Riscoprire e valorizzare le arti e i mestieri che da secoli hanno arricchito e donato lustro al territorio caratterizzandolo nelle sue peculiarita espressive con riferimenti alla storia dell' arte antica e contemporanea. Si farà uso di materiale visivo durante le lezioni. Sono previste in accordo con la scuola, eventuali visite ai musei del luogo e anche altri musei o mostre non necessariamente nel territorio perugino.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Ho conseguito il diploma di maturità classica ho frequentato una scuola di teatro a roma ho conseguito il diploma di laurea di secondo livello in scultura presso l' Accademia Di Belle Arti Di Bologna.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il mio progetto fornisce agganci e collegamenti con la storia dell' arte e la storia del territorio.

4.d Finalità generali
1. Educazione alla bellezza
2. educazione al rispetto della tradizione del territorio
3. stimolare un pensiero critico, cstruttivoe positivo riguardo l'importanza dell'arte nell storia.

4.e Obiettivi specifici
1. stimolare curiosita con domande e osservazioni
2. studio della storia ceramica
3. apprezzare la bellezza

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.h.1 Metodologie prevalenti
Narrazione e storytelling

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
il corso sarà improntato su lezioni da svolgere nel luogo scolastico. come una normale lezione dove gli alunni ascoltano e interagiscono con osservazioni o domande pertineti all' argomento trattato. si farà uso del materiale visivo è necessario che la scuola fornisca la possibilità di usare una pen drive e una ea superficie su cui si potrànno visionare le immagini

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Nessun ruolo richiesto agli insegnanti

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
strumenti visivi per proietttare le immagini.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
nessun materiale da fornire come libri o altro.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Le condizioni di sicurezza devono essere fornite dalla scuola stessa dal momento che il laboratorio si svolgerà nell' ambiente scolastico e gli alunni saranno seduti nei loro abituali posti o eventualmente, in altra sede sempre all'interno dello spazio scolastico. Non nessitano per tanto misure di sicurezza aggiuntive come ad es. un particolare abbigliamento o condizioni ambientali particolari aggiuntive. il laboratorio è su base volontaria quindi conto sulla motivazione degli allievi a tale partecipazione, ma richiedo alla scuola eventuali interventi all' uso di misure disciplinari nel caso di studenti di disturbo dell' attenzione altrui o dello svolgimento del mio lavoro.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Maria Rossaria Guarisco " Ceramica pasticceria "
8.b Forma giuridica: esperto persona fisica
8.e Referente del progetto: Maria Rosaria Guarisco
8.f Qualifica e ruolo del referente: ceramista
8.g Telefono: 331 27 56 156
8.h E-mail: cereamicapasticceria@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
ho svolto lezioni di tenniche della ceramica per bambini laboratori di ceramica presso la mia abitazione in Perugia laboratori di ceramica nelle scuole elementari. ho conseguito il diploma di laurea di secondo livello in scultura. Ho studiato la storia dell' arte.

9.b Operatori
1. **Maria Rossaria Guarisco** — *insegnante storia della ceramica*
diploma d laureai secondo livello in scultura

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 06/09/2026
Nome e cognome del proponente: Maria Rosaria Guarisco
In qualità di: soggetto proponente

CAVALLO MAESTRO: Il cavallo come guida nella crescita educativa, psicomotoria e cognitiva.

SOGGETTO PROPONENTE **A.P.S. La Cinciallegra Ranch**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Psicomotricità educativa e funzionale; Sport inclusivo e adattato	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE Opzione A: 1 incontro (gita scolastica) | Opzione B: 4 incontri.	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO Da 2 a 4 ore per incontro.	5.D.3 CADENZA PREVISTA Singola giornata (Opzione A) oppure settimanale (Opzione B)	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Opzione A (gita singola): €10 a bambino / Opzione B (percorso 4 incontri): €30 a bambino
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente Indirizzo (altra sede): APS La Cinciallegra Ranch - Via dell'aratro SNC, Perugia (PG) 06132	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto offre un percorso di Attività Assistita con il Cavallo basato sulla relazione con l'animale in contesti naturali. Attraverso un approccio esperienziale, mira a stimolare lo sviluppo motorio, emotivo e sociale dei partecipanti, potenziandone l'autostima, l'empatia e le capacità di interazione inclusiva all'interno del gruppo classe.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Nel contesto attuale si rileva nei bambini e nei preadolescenti una crescente necessità di recuperare la socialità spontanea, l'intelligenza emotiva e il contatto con la natura (Louv, 2008). Sedentarietà e difficoltà coordinative richiedono attività psicomotorie stimolanti. La relazione con il cavallo risponde a questi bisogni: l'animale opera come specchio emotivo non giudicante, facilitando canali comunicativi non verbali e stimolando l'empatia (Fine, 2015). La letteratura scientifica dimostra come l'approccio educativo mediato dal cavallo supporti lo sviluppo dell'equilibrio e della postura (Spink, 2020), offrendo un forte stimolo motivazionale che contrasta il disagio relazionale e favorisce l'inclusione di alunni con bisogni educativi speciali.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Nella scuola dell'infanzia il progetto si raccorda con i campi di esperienza "Il corpo e il movimento" (coordinazione e percezione spaziale) e "La conoscenza del mondo" (scoperta degli esseri viventi). Negli ordini primaria e secondaria si integra con Scienze motorie e sportive per lo sviluppo della consapevolezza corporea, dell'equilibrio dinamico e del controllo emotivo. Si connette inoltre a Scienze per lo studio dell'etologia e degli ecosistemi, e a Educazione civica, stimolando la responsabilità e la cura degli animali. L'esperienza favorisce l'inclusione delle diversità e il superamento delle fragilità relazionali tipiche della preadolescenza.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il percorso permette attivazioni e connessioni interdisciplinari a scuola. In classe, i docenti possono avviare laboratori di scrittura e narrazione sull'esperienza vissuta con l'animale, rielaborazioni grafiche o artistiche delle dinamiche relazionali osservate e approfondimenti scientifici sull'etologia equina e sulla tutela ambientale. Tali attività complementari favoriscono il consolidamento cognitivo, la sedimentazione e la concettualizzazione degli apprendimenti motori e sociali sperimentati sul campo.

4.d Finalità generali
1. Stimolare la crescita psicomotoria, cognitiva ed emotiva tramite la relazione con il cavallo.
2. Favorire l'inclusione, la cooperazione e la socializzazione positiva nel gruppo classe.
3. Educare al rispetto degli animali, della biodiversità e dell'ambiente naturale.

4.e Obiettivi specifici
1. Migliorare l'equilibrio dinamico, la postura e la coordinazione motoria globale in sella.
2. Riconoscere e regolare le proprie risposte emotive nel contatto diretto con l'animale.
3. Collaborare con i compagni durante le attività di cura e gestione del cavallo.
4. Utilizzare i codici base della comunicazione non verbale ed etologica equina.
5. Rispettare con responsabilità le norme di sicurezza del ranch e dell'ambiente.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Realizzazione di un diario cartaceo o digitale di classe contenente riflessioni, pensieri, rielaborazioni grafiche e documentazione fotografica delle attività svolte. Il prodotto sarà condiviso con le famiglie durante un momento di restituzione finale organizzato presso l'istituto scolastico.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Attività motoria o psicomotoria; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Si adotta un approccio pedagogico attivo, ludico e relazionale incentrato sulla centralità del bambino/ragazzo. Le attività vengono svolte in piccoli gruppi per garantire standard elevati di sicurezza e interazione. Gli incontri alternano sistematicamente attività di accudimento a terra (pulizia, contatto manuale, conduzione attiva alla corda) ad attività psicomotorie in sella (giochi di equilibrio, percorsi guidati e coordinazione dinamica).

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Abbigliamento comodo adatto ad attività all'aperto, uso tassativo di pantaloni lunghi e scarpe chiuse.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Cavalli certificati e idonei alle Attività Assistite con gli Animali, caschetti protettivi, attrezzature varie come selle, redini, spazzole, eccetera.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è pienamente inclusivo per alunni con disabilità, BES o vulnerabilità. L'A.P.S. La Cinciallegra Ranch è un centro che già svolge regolarmente Interventi Assistiti con gli Animali (IAA) con cavalli certificati e idonei. La relazione con l'animale supera le barriere verbali offrendo un canale comunicativo universale. Le attività a terra (cura) e in sella (giochi psicomotori) sono interamente modulate dall'operatore specializzato in base alle esigenze fisiche, sensoriali o cognitive del singolo, garantendo massima sicurezza. Le dinamiche di accudimento valorizzano le potenzialità di ciascuno, favorendo l'autostima, la calma e l'interazione positiva tra pari.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: A.P.S. La Cinciallegra Ranch
8.b Forma giuridica: Associazione di Promozione Sociale (Ente del Terzo Settore)
8.c Sede: Via dell'aratro SNC, Perugia (PG) 06132 (Territorio Comunale)
8.d Sito web: https://apslacinciallegrar.wixsite.com/lacinciallegraranch
8.e Referente del progetto: Camilla Frattolillo
8.f Qualifica e ruolo del referente: Istruttore di Equitazione, Coadiutore del cavallo, Responsabile di Attività Assistite con il Cavallo
8.g Telefono: 3454397812
8.h E-mail: apslacinciallegraranch@gmail.com
8.i PEC: apslacinciallegraranch@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'A.P.S. La Cinciallegra Ranch opera stabilmente nel territorio di Perugia offrendo interventi educativi, ricreativi e sociali fondati sul contatto e sulla relazione con il cavallo (AAA). Negli anni ha sviluppato e consolidato collaborazioni con famiglie, istituti scolastici del territorio, cooperative e centri estivi, strutturando percorsi didattici e di sport integrato focalizzati sul benessere relazionale, il potenziamento psicomotorio dei minori e il contrasto attivo al disagio giovanile o all'isolamento sociale.

9.b Operatori
1. **Camilla Frattolillo** — *Responsabile di Progetto / Coadiutore del Cavallo / Operatore sul Campo*
Istruttore di Equitazione, Coadiutore del cavallo, Responsabile di Attività Assistite con il Cavallo

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 05/09/2026
Nome e cognome del proponente: Camilla Frattolillo
In qualità di: referente del progetto

A scuola in movimento e musica

SOGGETTO PROPONENTE Linda Magnini

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Psicomotricità educativa e funzionale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE durata minima tre mesi	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO un'ora circa	5.D.3 CADENZA PREVISTA una volta a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: €15 a bambino netto (da aggiungere le rittenute IRPEF E IRAP) Per classe: il costo varia in base al numero dei bambini per classe
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Teatro o auditorium; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI Palestra a disposizione della associazione	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Favorire lo sviluppo tramite il linguaggio corporeo, visivo e sonoro,condurre il bambino alla scoperta delle proprie potenzialità di espressione artistica ed emotiva riscoprendo la capacità immaginativa,mantenere e recuperare le sue potenzialità espressive, fondamentali per lo sviluppo della sua personalità, e far si che dette potenzialità divengano capacità e competenze.Suscitare e coltivare il piacere del movimento sviluppando la disponibilità verso il lavoro da affrontare e verso gli altri, favorendo anche il lavoro di gruppo e imparando a rispettare e osservare gli altri.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il programma è basato sulla metodica "IMPARARE GIOCANDO"®: viene lasciata libertà di espressione, risvegliando e coltivando l'immaginazione e la fantasia, elementi indispensabili al dispiegarsi della creatività.Con questo programma si assiste a un modo nuovo e divertente di fare attività fisica;ne consegue che si assiste nel bambino al passaggio dalla passività all'attività, sia nel campo motorio che intellettuale e anche nello svolgimento delle operazioni pratiche della vita quotidiana.Quello che proponiamo è una disciplina che ha una serie di valenze educative, che possono essere sviluppate attraverso il giocoche non è ricreativo, ma educativo!Questo, perché,non solo vi sono delle regole precise che vanno rispettate,ma anche le basi dell'attività motoria.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il lavoro svolto negli anni ha dimostrato come la collaborazione con le insegnanti e il raccordarsi con il programma della classe abbia portato a risultati molto interessanti in cui argomenti si sono approfonditi da un punto di vista differente, divertente e costruttivo in cui i bambini sono stati parte attiva.Il progetto favorisce autocontrollo, concentrazione e attenzione dei bambini, sviluppando l'autonomia,il senso di appartenenza e favorendo un equilibrato percorso emotivo, cognitivo e sociale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto,essendo basato su quanto descritto sopra è molto aperto;come tale permette di essere inegrato alla programmazione che i bambini stanno svolgendo e offrendo spunti e approfondimenti.

4.d Finalità generali
1. Educare il bambino al movimento, facendogli prendere coscienza di sé
2. Educare all'ascolto musicale al movimento ;percepire e scoprire lo spazio
3. favorire il lavoro di gruppo e imparando a rispettare e osservare gli altri

4.e Obiettivi specifici
1. Suscitare e coltivare il piacere del movimento sviluppando la disponibilità verso il lavoro
2. Ri-scoprire la capacità immaginativa fondamentale per lo sviluppo della personalità
3. educare al lavoro di gruppo,al rispetto di sè e degli altri

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il prodotto conclusivo prevede un elaborato in cui i bambini dimostreranno il lavoro svolto durante il percorso.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo; Ricerca e scoperta guidata; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Attraverso il percorso laboratoriale proposto,i bambini non solo saranno avvicinati all'Arte del Movimento e della musica,ma riceveranno gli strumenti necessari per stimolare fantasia e immaginazione,Il tramite che farà da supporto al Laboratorio sarà il gioco, considerato nel suo più alto aspetto educativo, perché in esso vi sono regole da rispettare e contenuti precisi.Corpo,musica, spazio diventano il mezzo per scoprire le potenzialità artistiche e creative.I bambini di oggi hanno un rapporto con il gioco più interattivo che attivo:i giochi tecnologici sono realtà "confezionate",che li immergono in un mondo virtuale nel quale poco spazio è riservato all'immaginazione e alla creatività.La riscoperta del valore del gioco come invenzione e come azione creativa aiuterà la loro crescita.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Nessun ruolo richiesto agli insegnanti; Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Casse musicali,collegamenti wifi e bluetooth, spazio per lo svolgimento libero da tavol,seggiole ecc.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Cerchi, forme,materiali psicomotori di base.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Per il progetto è richiesta la capacità di stare in gruppo,di partecipare ad attività motorie in modo autonomo adeguatamente all'età. Ai bambini è richiesta la capacità di comprendere semplici consegne e guide durante lo svolgimento del laboratorio.
Bambini con bisogni specifici attraverso il suppotro di un sostegno potranno prendere parte(ove possibile e nei limiti delle loro capacità psico_motorie)al laboratorio.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Linda Magnini
8.b Forma giuridica: Esperto esterno
8.e Referente del progetto: Linda Magnini
8.f Qualifica e ruolo del referente: Linda Magnini DIPLOMA GIOCODANZA® N. 26532 LICENZA N. 916
8.g Telefono: 347/1855097
8.h E-mail: pepe-l@hotmail.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Linda Magnini 2003 Diploma licenza Classica superiore,2025 Laurea in lettere e filosofia beni culturali antropologici presso Unipg.Dal 2009 insegnante e direttrrice artistica della scuola di danza Linda Magnini asd.2020 Consegue il diploma e diventa insegnante certificata e abilitata in GIOCODANZA®,2021 consegue il diploma in laboratorio musicale con la professoressa Chiara Coatti.
Progetto svolto in vari istituti comprensivi del territorio:comprensivo 1,13,5,6,12.

9.b Operatori
1. **Linda Magnini** — *Esperta esterna*
DIPLOMA GIOCODANZA® N. 26532 LICENZA N. 916

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: NO

Data della scheda: 06/09/2026
Nome e cognome del proponente: Linda Magnini
In qualità di: referente del progetto

Letture marmocchie e piccole orchestre

SOGGETTO PROPONENTE MTTM Micro Teatro Terra Marique APS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura; Biblioteche scolastiche e pubbliche	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE a 1 a 4	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 50 min	5.D.3 CADENZA PREVISTA da concordare	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 4 Per classe: 15
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Biblioteca scolastica; Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone un'attività performativa con fini educativi destinati ai bambini delle scuole di infanzia e primaria che Unisce Libro, Teatro e Musica. Nasce per approfondire il significato del proporre la lettura ad alta voce e la musica dal vivo in maniera giocosa e non occasionale fin dai primi mesi di vita e di sensibilizzare le famiglie sui vantaggi che questa pratica comporta.
Si propongono o 1 lettura singola o un ciclo di 4 letture accompagnate da strumenti musicali sempre differenti da svolgere a scuola.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Le direttive del (MIM) incoraggiano la lettura ad alta voce come pratica quotidiana e strutturata fin dal nido almeno 15-30 minuti al giorno, inserendola nelle linee guida per i servizi educativi per l'infanzia e per la Didattica Inclusiva come strumento compensativo e inclusivo, e in accordi di rete con il Cepam del MIC, con AIB (Associazione Italiana Biblioteche), ACP (Associazione Culturale Pediatri) e Centro per la Salute del Bambino.
Associata alla musica è essenziale per lo sviluppo cerebrale (Lopez, L. Rhythm and music to rehabilitate reading disorders (ReMus) e sull'apprendimento infantile per alunni con DSA o con svantaggio socio-linguistico Stella, G. (2016). Tutta un'altra scuola! Quello che gli insegnanti devono sapere e i genitori vogliono sentirsi dire sui DSA.
Fonti citate: G. (2016)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
L'attività proposta è di supporto alle materie curricolari delle scuole indicate catalizzando gli obiettivi didattici, sia nella scuola dell'infanzia (sviluppo linguistico, consapevolezza fonologica, espressione artistica, sviluppo psicomotorio) che nella primaria (ambiente trasversale e inclusivo che favorisce la comprensione, lessico, concentrazione, ascolto, empatia). Offre uno stimolo visivo (oggetti e movimenti dell'attore/lettore), verbale (la parola) e uditivo/emozionale (la musica). Questo riduce ad un tempo la barriera linguistica per gli alunni stranieri o in svantaggio socio-culturale e aiuta i DSA e BES a regolare il ritmo della lettura, abbassando i livelli di ansia da prestazione legati alla parola scritta.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto nasce in collaborazione con il mondo della scuola nel 2010 e risponde contemporaneamente a 4 delle 8 macro-competenze previste dall'Unione Europea e recepite dal Ministero:
- Competenza alfabetica funzionale: Capacità di comprendere messaggi verbali e testi narrativi, espandendo il patrimonio lessicale.
- Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale: Comprensione del linguaggio musicale e artistico come veicolo di messaggi e valori.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: Sviluppo dell'attenzione focalizzata, gestione del tempo di ascolto ed empatia attraverso la narrazione.
- Competenza multilinguistica: Agevolata dall'uso della musica come "linguaggio universale" che fa da ponte cognitivo per gli alunni non italofoni.

4.d Finalità generali
1. Cognitive e Linguistiche
2. Emotive e Relazionali
3. Inclusive e Sociali

4.e Obiettivi specifici
1. Potenziamento dei prerequisiti della lettoscrittura
2. Sviluppo del pensiero critico e delle capacità inferenziali
3. Educazione all'ascolto attivo e profondo
4. Alfabetizzazione emotiva ed empatia
5. Garantire la massima accessibilità
6. Favorire la coesione e la sintonizzazione di gruppo

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Al termine di ogni intervento l'attore e il musicista si intrattengono con i partecipanti sviluppando un momento di confronto, di riflessione su quanto ascoltato e di esplorazione teatrale e musicale. * Bambin* faranno domande e saranno stimolati a ragionare sul tema, conosceranno da vicino lo strumento musicale presente nella lettura (nel ciclo di letture si alterneranno vari strumenti), saranno coinvolti in piccoli giochi musicali e teatrali.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività ludica e gioco educativo; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività motoria o psicomotoria; Osservazione diretta ed esplorazione; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
L'attività si svolge in un ambiente del plesso sufficientemente grande da ospitare il numero di partecipanti. L'incontro è distinto in diversi momenti:
Presentazione: l'attore dialoga con i partecipanti per una conoscenza reciproca e per creare complicità.
Routine: l'apparizione del libro, che si anima e definisce il momento teatrale, presentazione del musicista.
Lettura animata: l'attore e il musicista interagiscono con le loro peculiarità, leggendo, musicando e muovendosi nello spazio.
Dialogo: l'attore e il musicista descrivono quello che è stato il loro lavoro. Si descrive il funzionamento dello strumento musicale, ci si confronta sul tema della lettura.
Fase partecipativa: l'attore e il musicista stimolano i partecipanti ad intervenire attraverso giochi e attività musicali e tea

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
2 sedie e un tavolo

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
L'attività non richiede materiali per i partecipanti

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
▪ L'inclusione e l'accessibilità costituiscono il nucleo progettuale profondo di un'attività che unisce lettura ad alta voce e la musica dal vivo. Si parte da un setting inclusivo che nello stesso ambiente e alla stessa altezza attori e spettatori e prosegue con modalità che facilitano ogni specificità. Sollevare i DSA dalla fatica della decodifica visiva, permettendogli di accedere direttamente al contenuto e al piacere della storia al pari dei propri compagni. Per i NAI favorisce l'aggancio lessicale tra parola parlata, ritmo e mimica del lettore facilitando l'acquisizione di nuovi vocaboli in modo naturale e non mnemonico. La comunicazione multimodale e dinamica (uditiva, visiva e motorio, interazione diretta attore/spettatore) cattura l'attenzione e riduce la distrazione dei ADHD.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: MTTM Micro Teatro Terra Marique APS
8.b Forma giuridica: Ente del Terzo Settore
8.c Sede: Via Fratelli Pellas 111, 06121 Perugia
8.d Sito web: www.microteatro.it
8.e Referente del progetto: Claudio Massimo Paternò
8.f Qualifica e ruolo del referente: Conduttore dell'attività, attore e regista
8.g Telefono: 3470798353
8.h E-mail: direzionemttm@gmail.com
8.i PEC: microteatro@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
MTTM - Micro Teatro Terra Marique APS nasce nel 1998 e diventa ente del terzo settore nel 2023 per trasmigrazione. È residenza artistica, compagnia teatrale professionale e centro di formazione informale e formale.
È fondatore del Centro Internazionale Studi di Biomeccanica Teatrale, della SIM – Scuola Internazionale Meyerhold e della rete di residenze CURA - Centro Umbro Residenza Artistiche. È componente delle reti nazionali InBoxVerde e Utopia Teatro Ragazzi
Collabora con scuole di ogni grado in diversi comuni dell'umbria
Sviluppa corsi di qualifica professionali in partenariato con l'agenzia di formazione Tatics.
Co-produce spettacoli con il TIEFFEU - Teatro di Figura Umbro, Breakfast Club Teatro, Teatro Zeta dell'Aquila, La botte e il Cilindro di Sassari e Rakurs Teatro in Brasile

9.b Operatori
1. **Claudio Massimo Paternò** — *attore e regista*
Attore, regista, pedagogo
2. **Luca Maiolo** — *Musicista, insegnate di sostegno*
Laureato al Conservatorio Morlacchi di Peruga in Violino. TFA in sostegno UniPG
3. **Monica Fagioli** — *Musicista, prof.ssa di strumento*
Laurata al Conservatorio Morlacchi di Perugia in Flauto
4. **Maria Chiara Fiorucci** — *Musicista*
Laurata al Conservatorio Morlacchi di Perugia in Apa

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 05/09/2026
Nome e cognome del proponente: Marcello Manuali
In qualità di: legale rappresentante

Io con gli altri, laboratorio di Teatro e della relazione con gli altri

SOGGETTO PROPONENTE MTTM Micro Teatro Terra Marique APS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 60 min	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 volta alla settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 24 Per classe: 600
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Teatro o auditorium; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Io con gli altri è un laboratorio rivolto a tutt* bambin* e ragazz* della scuola dell'infanzia, della primaria e della secondaria di primo grado. Si compone di 10 incontri per gruppo classe in presenza di natura motoria e dinamica in cui
- scoprire nuove opportunità relazionali
- aprire nuovi canali emotivi
- costruire un nuovo paradigma relazionale

Attraverso esercizi teatrali, verbali e non verbali, amplieranno le strutture logiche e i propri processi cognitivi, sperimenteranno nuovi adattamenti, si apriranno ad una comunicazione polisemica in cui gesto, parola e suono siano complementari, sbloccheranno canali emotivi profondi e di ampliare la propria paletta dei colori sentimentali. È prevista una restituzione pubblica alla presenza dei genitori.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il MIM promuove il "Teatro a Scuola" nel D.Lgs. 60/2017 sottolineando come la pratica teatrale non serva a "formare attori", ma a sviluppare linguaggi verbali e non verbali, capacità critiche, espressione corporea e trasversalità tra le discipline. Gli studi evidenziano come l'uso del role-playing e dell'improvvisazione migliori il clima di classe, l'inclusione degli studenti con BES/DSA, le competenze socio-emotive e sia un processo psicopedagogico necessario per lo sviluppo dell'identità e dell'empatia. Goldstein e Winner (2012 "Enhancing Empathy and Theory of Mind) evideziano come il teatro accresca l'empatia cognitiva e la regolazione delle emozioni negli studenti e Perissinotto (2004, Teatro e apprendimento) come il teatro faciliti l'assimilazione dei contenuti didattici tradizionali.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
"Io con gli altri" usando come mezzo l'ambiente teatrale, a tutti i gradi scolastici, si propone come potente dispositivo didattico trasversale, per lo sviluppo delle Competenze Chiave e Trasversali: Competenza alfabetica funzionale e linguistica, Competenze personali, sociali e capacità di imparare a imparare, Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale. Crea un ambiente dove catalizzare i contenuti disciplinari tradizionali: letteratura, storia, ed. civica, scienze, ed. fisica. E, seguendo la metodologia del Drama in Education, sviluppa l'apprendimento esperienziale (learning by doing) e pone la centralità del corpo nei processi cognitivi. Un lavoro che parte dalla collaborazione con i docenti i quali partecipano attivamente nel processo dell'incontro/interazione.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il laboratorio teatrale è uno strumento didattico di raccordo che traduce i concetti appresi a scuola in esperienza corporea ed emozionale.
È ponte che unisce aree disciplinari: umanistica e scientifica, aiuta a superare la timidezza e a gestire l'ansia da prestazione, promuove l'ascolto dell'altro, la cooperazione e il lavoro di squadra, potenzia l'autodeterminazione, l'autocontrollo e l'autostima.
Questo processo è sviluppato con tre momenti precisi:
Progettazione: preventivamente insieme ai docenti curricolari, si concordano, tematica e obiettivi
Attività in itinere: L'esplorazione teatrale in cui i partecipanti "giocano" con lo spazio, relazioni, espressione e creatività.
Restituzione finale: spettacolo o prova aperta in cui di condividono i risultati dell'attività

4.d Finalità generali
1. Ascolto e rispetto
2. Autostima e sicurezza in se stessi
3. Relazione e inclusione

4.e Obiettivi specifici
1. Rafforzare il lavoro di gruppo.
2. Ampliare l'attenzione e la concentrazione
3. Sviluppare la fantasia attraverso il gesto, la voce, il ritmo, la manipolazione di oggetti.
4. Aprire nuovi canali emotivi
5. Approfondire il significato dei sentimenti
6. Valorizzare i sensi, la cinesi, la coordinazione

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
La restituzione finale è il risultato di un lavoro di scrittura creativa e scrittura scenica. Ogni classe ha la sua drammaturgia di testuale, fisica, emotiva e di immagini. Questo lavoro parte già dalla prima lezione, in cui i partecipanti rispondono personalmente agli esercizi dati, costruendo già personaggio, l'emozioni e modalità di azione. Con l'improvvisazione di gruppo si scrive il testo e la regia dell'operatore disegna le relazioni e le immagini.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Problem solving; Educazione tra pari; Discussione e confronto in gruppo; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il lavoro si svolge principalmente nell'ambiente classe. Spostati i banchi, i partecipanti apprenderanno a relazionarsi, a muoversi ad usare il verbale e non verbale, in modo organizzato, ritmico, consapevole, creativo. L'operatore, di volta in volta, darà loro compiti a cui ognuno risponderà in autonomia o in gruppo offrendo possibili risposte. Nel processo è essenziale che ci siano fasi di osservazione, dialogo e di confronto in cui ognuno esprima liberamente il proprio punto di vista ed offra soluzioni. L'operatore è un facilitatore che coordina le idee di tutti sintetizzate, in fine, nella restituzione finale.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula, sedie e banchi di scuola.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Attrezzatura audio e luci per la restituzione finale

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Griglia di osservazione dell'operatore; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Un laboratorio teatrale diventa inclusivo quando azzera i modelli rigidi e trasforma la diversità di ogni partecipante in una risorsa creativa centrale.
"Io con gli altri" lavora per eliminare il pregiudizio (l'errore è visto come una tappa), si adatta alle capacità di tutti, usa una polisemia di codici, affianca molteplici approcci, raccoglie gli input di tutti, anche dei più fragili o difficili, per sviluppare il processo di gruppo. Al centro pone ogni partecipante come individuo unico e portatore di ricchezza. La difficoltà dei singoli viene supportata dalla forza del gruppo, rigenerata creativamente, messa in relazione con gli altri. Non ci si nasconde ma si condividono le difficoltà come le conquiste. Il laboratorio è un lavoro di gruppo e nessuno è mai lasciato indietro.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: MTTM Micro Teatro Terra Marique APS
8.b Forma giuridica: Ente del Terzo Settore
8.c Sede: Via Fratelli Pellas 111
8.d Sito web: www.microteatro.it
8.e Referente del progetto: Claudio Massimo Paternò
8.f Qualifica e ruolo del referente: Attore, regista
8.g Telefono: 3470798353
8.h E-mail: direzionemttm@gmail.com
8.i PEC: microteatro@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
MTTM - Micro Teatro Terra Marique APS nasce nel 1998 e diventa ente del terzo settore nel 2023 per trasmigrazione. È residenza artistica, compagnia teatrale professionale e centro di formazione informale e formale.
È fondatore del Centro Internazionale Studi di Biomeccanica Teatrale, della SIM – Scuola Internazionale Meyerhold e della rete di residenze CURA - Centro Umbro Residenza Artistiche. È componente delle reti nazionali InBoxVerde e Utopia Teatro Ragazzi
Collabora con scuole di ogni grado in diversi comuni dell'umbria
Sviluppa corsi di qualifica professionali in partenariato con l'agenzia di formazione Tatics.
Co-produce spettacoli con il TIEFFEU - Teatro di Figura Umbro, Breakfast Club Teatro, Teatro Zeta dell'Aquila, La botte e il Cilindro di Sassari e Rakurs Teatro in Brasile

9.b Operatori
1. **Claudio Massimo Paternò** — *Operatore Teatrale*
Attore, regista, pedagogo referente in Umbria di AGITA, ass. esperta di Drama in education

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 05/09/2026
Nome e cognome del proponente: Marcello Manuali
In qualità di: presidente e legale rappresentante

Il Territorio: un libro da sfogliare

SOGGETTO PROPONENTE Plestina Ambiente e Territorio di Longo Caterina

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Educazione al paesaggio; Conoscenza e valorizzazione del territorio	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 6
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 3	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2	5.D.3 CADENZA PREVISTA MENSILE	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 360
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Cortile o giardino scolastico; Spazi esterni vicini alla scuola; Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Percorso urbano o territoriale Indirizzo (scuola): Cortile o giardino scolastico Indirizzo (altra sede): Spazi esterni di rilievo storico-ambientale per il territorio	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto è un percorso esperienziale in cui gli alunni diventano esploratori del proprio territorio. La prima uscita si svolge nei dintorni della scuola: i ragazzi osservano e annotano su schede flora, fauna, paesaggio, interventi umani e segni del passato. La seconda uscita è prevista in un luogo di particolare interesse storico-naturalistico, dove i ragazzi raccolgono dati più approfonditi su storia, uso del suolo e criticità. In classe, tutto il materiale viene condiviso e discusso: si confrontano i diversi contesti, si analizzano i mutamenti nel tempo, si individuano aspetti positivi e negativi. Infine, i gruppi propongono azioni concrete per la cura e la rigenerazione degli spazi esplorati, restituendo il lavoro in plenaria.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno di colmare la distanza tra gli alunni (9-12 anni) e il proprio territorio, spesso vissuto senza consapevolezza delle componenti e dei mutamenti storici, ambientali e antropici. Tale estraneità limita lo sviluppo di senso di appartenenza e cittadinanza attiva. La place-based education (Sobel, 2004) mostra che ancorare l'apprendimento al contesto locale rende l'esperienza coinvolgente e motivante. Le Indicazioni Nazionali (MIUR, 2021) richiedono educazione al patrimonio e alla responsabilità ambientale. Il progetto, attraverso osservazione diretta e uscite, fornisce strumenti per leggere criticamente i mutamenti e divenire protagonisti consapevoli, rispondendo a un bisogno pedagogico documentato e coerente con la fascia d'età.
Fonti citate: MIUR, 2021

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con il curricolo di Educazione Civica, Storia, Scienze, Arte e Geografia.
Traguardi e competenze chiave:
Consapevolezza ed espressione culturale: Riconoscere gli elementi del patrimonio come testimonianze storiche ed identitarie.
Competenza in materia di cittadinanza: Rispettare e tutelare i beni storici e paesaggistico-ambientali del proprio territorio come bene comune (Art. 9 Costituzione).
Orientamento nello spazio: Leggere il paesaggio antropico e le sue trasformazioni nel tempo.
Gli alunni sviluppano la capacità di osservare criticamente l'ambiente circostante, interiorizzando comportamenti responsabili attraverso percorsi laboratoriali e visite attive sul territorio.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra nella programmazione curriculare attraverso tre fasi
Fase preparatoria: in classe si introducono le modalità di rilevazione del territorio per imparare a osservare e catalogare gli elementi del paesaggio.
Integrazione sul territorio: l'uscita prevede l'osservazione diretta, il disegno dal vero su taccuini cartacei e la eventuale documentazione fotografica mirata del territorio.
Rielaborazione e approfondimento: In Italiano, Arte e Geografia si attiva una discussione collettiva sull'esperienza. Gli alunni propongono iniziative di rigenerazione del bene comune, raccogliendo le idee in un album cartaceo illustrato con le foto stampate.

4.d Finalità generali
1. Sviluppare la cittadinanza attiva a tutela del patrimonio paesaggistico e culturale
2. Valorizzare l'identità territoriale stimolando il senso di appartenenza alla comunità locale
3. Educare alla responsabilità e alla cura per la conservazione e la rigenerazione del territorio

4.e Obiettivi specifici
1. Identificare i principali elementi storici, artistici e paesaggistici del proprio territorio
2. Comprendere il concetto di patrimonio culturale come bene comune e i principi base della sua tutela
3. Conoscere le modalità elementari di rilevazione, catalogazione e documentazione visiva di un luogo
4. Rilevare e documentare gli elementi del paesaggio circostante tramite il disegno e la fotografia
5. Rielaborare le informazioni raccolte per formulare proposte di rigenerazione urbana e territoriale
6. Partecipare attivamente a discussioni collettive argomentando le proprie idee

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
L'elaborato relativo a tutti gli elementi rilevati è il prodotto finale del percorso: uno strumento partecipato, realizzato dagli alunni attraverso una discussione guidata, che intende tradurre in azioni concrete e quotidiane le conoscenze acquisite sull'indagine territoriale. La classe potrà individuare e proporre delle azioni di rigenerazione del territorio di diversa entità programmando con i docenti lo sviluppo successivo.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il metodo si basa sulla didattica attiva e l'osservazione diretta. Gli alunni esplorano il territorio con attività all'aperto, usando taccuini cartacei per il disegno dal vero e la documentazione fotografica. Con la ricerca guidata, imparano a catalogare gli elementi del paesaggio. In classe, l'apprendimento cooperativo e il laboratorio esperienziale guidano i gruppi a unire foto e testi in un taccuino cartaceo. Il percorso culmina in una discussione e confronto in gruppo: gli studenti riflettono insieme sulle rilevazioni per elaborare proposte di rigenerazione. L'elemento innovativo è il ruolo dell'alunno come ricercatore attivo che, partendo dall'azione pratica, co-costruisce la conoscenza del bene comune.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Quaderno da utilizzare come diario dell'iniziativa

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Schede di rilevazione da compilare nelle uscite sul territorio

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è pensato per tutti gli alunni di classe IV-V primaria e I secondaria di primo grado. È richiesta la comprensione di semplici consegne e la capacità di partecipare a discussioni e attività di gruppo. Per garantire la più ampia partecipazione, sono previsti: materiali con immagini e pittogrammi, semplificazione linguistica, cooperative learning con ruoli differenziati, strumenti compensativi (mappe, schemi), tempi prolungati e prove differenziate nel gioco finale. Nel caso di uscite territoriali si prevede di scegliere percorsi accessibili idonei alla piena partecipazione dei soggetti con disabilità fisica. Le altre attività si svolgono in aula e spazi accessibili. Ogni alunno può contribuire secondo le proprie possibilità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Plestina Ambiente e Territorio di Longo Caterina
8.b Forma giuridica: Ditta individuale
8.c Sede: Via delle Caravelle 15 - Perugia
8.d Sito web: www.polvese.it
8.e Referente del progetto: Caterina Longo
8.f Qualifica e ruolo del referente: Biologa
8.g Telefono: 3478489578
8.h E-mail: info@plestina.it
8.i PEC: caterina.longo@biologo.onb.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Plestina Ambiente e Territorio di Caterina Longo ha una esperienza trentennale nella progettazione e realizzazione di percorsi di educazione ambientale per scuole di ogni ordine e grado dell'Umbria. Dal 1993 coordina il CEA di Isola Polvese.
La sede legale è a Perugia e svolge attività educative sul territorio comunale tra cui:
- Progettazione e realizzazione di percorsi didattici con le scuole del territorio (varie annualità)
- Organizzazione Eventi nell'ambito della Settimana Unesco (2009-2014)
- Laboratori educativi svolti nelle edizioni di Fantasio, Fantacity e Terra Futura
- Laboratori per ragazzi nell'ambito di Leggere nella Natura 2025
- Partecipazione al Patto per il Verde di Ferro di Cavallo per gli aspetti educativi
- Partecipazione al Patto Educativo dell'ICPerugia8

9.b Operatori
1. **Caterina Longo** — *Coordinatrice - Operatore*
Biologa esperta in educazione ambientale e allo sviluppo sostenibile
2. **Tommaso Biagini** — *Operatore*
Biologo esperto in percorsi di educazione ambientale e allo sviluppo sostenibile
3. **Salvatore Vitale** — *Operatore*
Agronomo esperto in percorsi di educazione al paesaggio e allo sviluppo sostenibile

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 01/09/2026
Nome e cognome del proponente: Caterina Longo
In qualità di: titolare della Plestina Ambiente e Territorio

Alla Ricerca di Chicco

SOGGETTO PROPONENTE Plestina Ambiente e Territorio di Longo Caterina

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Sviluppo sostenibile; Educazione alimentare	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 6
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 2	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2	5.D.3 CADENZA PREVISTA MENSILE	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 240
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
"Alla Ricerca di Chicco" è un progetto di educazione alimentare per la conoscenza sulle origini del cibo , che si focalizza su legumi e cereali, basi dell'alimentazione mondiale e strategici per un futuro alimentare sostenibile. Il percorso si articola in due incontri laboratoriali. Nel primo, gli alunni esplorano la biodiversità di campioni di semi (grano, riso, lenticchie, ceci, ecc.), abbinandoli ai territori di origine sulla mappa dei continenti. Nel secondo incontro, si procede all'analisi delle componenti del seme di grano, si sperimenta il fenomeno della lievitazione con la preparazione di un impasto e si consolidano le conoscenze attraverso la risoluzione di un test che delineerà il profilo dell'alunno nella capacità di distinguere i semi, le aree di provenienza e il loro utilizzo

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il bisogno educativo è il divario tra consumo alimentare quotidiano e consapevolezza delle sue origini, implicazioni etiche e ambientali. Nella fascia 9-12 anni, gli alunni sono in una fase cruciale per la formazione di abitudini e lo sviluppo del pensiero critico. L'educazione alimentare tradizionale si concentra spesso su aspetti nutrizionali trascurando la dimensione sistemica e sostenibile. Il progetto colma questa lacuna, promuovendo una food literacy che integra conoscenze funzionali e critiche in linea con l'Agenda 2030 e le raccomandazioni UNESCO (2025) per un'educazione alimentare nei curricoli. La letteratura mostra che programmi con componenti di sostenibilità migliorano efficacemente le scelte alimentari dei bambini (Karpouzis et al., 2025).
Fonti citate: UNESCO (2025)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con il curricolo del primo ciclo, in un'ottica interdisciplinare e di Educazione Civica. In Scienze, risponde al traguardo "Osservare e sperimentare sul campo", esplorando la biodiversità e i processi di trasformazione (lievitazione). In Geografia, sviluppa competenze di orientamento e lettura del territorio, abbinando i semi alle aree di coltivazione e consumo sulle mappe geografiche. In Tecnica, favorisce la conoscenza dei processi produttivi dal seme al prodotto trasformato. In Educazione Civica, promuove la consapevolezza della sostenibilità e del consumo critico, in coerenza con gli obiettivi dell'Agenda 2030.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra con la programmazione annuale tramite attività preparatorie che introducono Storia dell'Agricoltura (Storia) e letture su Culture Alimentari (Italiano).
Durante le attività laboratoriali, si collega a Scienze e Matematica (misurazioni, lievitazione) e Geografia (mappe). Il Test diventa strumento di verifica formativa riutilizzabile in aula.
Approfondimenti e rielaborazione possono prevedere la prosecuzione con attività relative a schemi sulla filiera, calcolo dell'impronta idrica (Educazione Civica), stesura di ricette (Italiano) e la creazione di un orto didattico. Si attivano inoltre Arte (disegno dei semi) e Tecnica (processi produttivi)

4.d Finalità generali
1. Fornire strumenti pratici per un consumo consapevole e sostenibile
2. Collegare il cibo all'ambiente, alla sostenibilità e alla società

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e descrivere le caratteristiche di cereali e legumi
2. Sviluppare consapevolezza dell'impatto ambientale della produzione di semi e di altri alimenti
3. Valutare il ruolo storico, culturale ed economico di cereali e legumi

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il percorso si conclude con un test che delinea un profilo basato sulla capacità di individuare risorse, luoghi, consumi. Questo certifica il livello raggiunto dall'alunno e restituisce un feedback sui punti di forza e sugli ambiti di miglioramento.
Durante l'attività gli studenti lavorano ad una mappa delle risorse alimentari, per evidenziare la diversità dei semi di cereali e legumi nel mondo e il loro consumo nelle diverse culture. La mappa, realizzata in formato cartaceo, diventa uno strumento didattico permanente che può essere esposto in aula.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Problem solving; Discussione e confronto in gruppo; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le metodologie sono applicate in modo integrato lungo tutto il percorso.
Il laboratorio esperienziale e la didattica attiva caratterizzano le attività pratiche di osservazione dei semi e la lievitazione delle farine.
L'apprendimento cooperativo e il problem solving guidano il lavoro di gruppo sui temi della biodiversità e il ruolo dei semi nell'alimentazione mondiale.
La discussione e il confronto accompagnano tutte le fasi, favorendo lo scambio di idee.
L'uso educativo delle tecnologie supporta la creazione della mappa delle risorse alimentari; questa è un elemento innovativo dove ogni comunità mondiale viene posizionata in base alla tipologia di produzioni e consumo alimentare, diventando uno strumento didattico permanente esposto in aula e condiviso con la comunità scolastica.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Kit semi in busta e contenitori, mappe mondiali, modelli test, attestati per il profilo finale

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è pensato per tutti gli alunni di classe IV-V primaria e I secondaria. È richiesta la comprensione di semplici consegne e la capacità di partecipare a discussioni e attività di gruppo. Per garantire la più ampia partecipazione, sono previsti: materiali con immagini e pittogrammi, semplificazione linguistica, cooperative learning con ruoli differenziati, strumenti compensativi (mappe, schemi), tempi prolungati e prove differenziate nel test finale. Le attività si svolgono in aula. Ogni alunno può contribuire secondo le proprie possibilità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Plestina Ambiente e Territorio di Longo Caterina
8.b Forma giuridica: Ditta individuale
8.c Sede: Via delle Caravelle 15 - Perugia
8.d Sito web: www.polvese.it
8.e Referente del progetto: Caterina Longo
8.f Qualifica e ruolo del referente: Biologa
8.g Telefono: 3478489578
8.h E-mail: info@plestina.it
8.i PEC: caterina.longo@biologo.onb.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Plestina Ambiente e Territorio di Caterina Longo ha una esperienza trentennale nella progettazione e realizzazione di percorsi di educazione ambientale per scuole di ogni ordine e grado dell'Umbria. Dal 1993 coordina il CEA di Isola Polvese.
La sede legale è a Perugia e svolge attività educative sul territorio comunale tra cui:
- Progettazione e realizzazione di percorsi didattici con le scuole del territorio (varie annualità)
- Organizzazione Eventi nell'ambito della Settimana Unesco (2009-2014)
- Laboratori educativi svolti nelle edizioni di Fantasio, Fantacity e Terra Futura
- Laboratori per ragazzi nell'ambito di Leggere nella Natura 2025
- Partecipazione al Patto per il Verde di Ferro di Cavallo per gli aspetti educativi
- Partecipazione al Patto Educativo dell'ICPerugia8

9.b Operatori
1. **Caterina Longo** — *Coordinatrice - Operatore*
Biologa esperta in educazione ambientale e allo sviluppo sostenibile
2. **Tommaso Biagini** — *Operatore*
Biologo esperto in percorsi di educazione ambientale e allo sviluppo sostenibile
3. **Salvatore Vitale** — *Operatore*
Agronomo esperto in percorsi di educazione educazione alimentare e sviluppo sostenibile

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 01/09/2026
Nome e cognome del proponente: Caterina Longo
In qualità di: titolare della Plestina Ambiente e Territorio

La Mia Impronta

SOGGETTO PROPONENTE Plestina Ambiente e Territorio di Longo Caterina

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Sviluppo sostenibile; Agenda 2030 e cittadinanza ecologica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 6
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 3	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2	5.D.3 CADENZA PREVISTA MENSILE	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 360
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI Indirizzo (scuola): Cortile o giardino scolastico	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto introduce il concetto di impronta ecologica come misura dell'impatto delle abitudini quotidiane sul pianeta. I bambini esplorano cinque aree di consumo (alimenti, beni, abitazione, trasporti, servizi) e compilano un questionario per calcolare la propria impronta. Tra un incontro e l'altro, svolgono un'indagine sulle abitudini della propria famiglia. I dati raccolti vengono elaborati collettivamente per calcolare l'impronta media del gruppo e discutere il concetto di biocapacità. Un gioco interattivo a squadre collega le buone pratiche agli Obiettivi dell'Agenda 2030 (ridurre gli sprechi, riciclare, usare mezzi sostenibili). Il percorso si conclude con la stesura di un decalogo delle buone pratiche da condividere in famiglia e l'impegno a mettere in atto azioni concrete

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde alla necessità di sviluppare negli alunni (9-12 anni) una consapevolezza ambientale fondata su dati concreti e collegata alle scelte quotidiane. In questa fascia d'età, cruciale per lo sviluppo del pensiero critico e del senso di responsabilità (Piaget, 1967), si evidenzia una conoscenza limitata del cambiamento climatico e delle sue cause (Khadka et al., 2025). L'impronta ecologica si rivela uno strumento educativo efficace per tradurre concetti astratti in misure comprensibili, favorendo il passaggio dalla consapevolezza all'azione (Ergen & Ergen, 2025). Il percorso risponde anche al bisogno di collegare l'apprendimento scolastico alla vita familiare, con i bambini protagonisti di un'indagine che coinvolge la famiglia e promuove un cambiamento diffuso (Trott, 2022)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda trasversalmente con il curricolo di Scienze, Geografia, Educazione Civica. Per la Scuola Primaria (classi IV-V), si collega ai campi di esperienza de "La conoscenza del mondo (osservazione, misurazione, classificazione)" e "Il sé e l'altro (cittadinanza e responsabilità)". Per la Scuola Secondaria di I grado (classe I), si inserisce nelle "Discipline di Scienze (ecosistemi, risorse)", "Geografia (impatto antropico, sviluppo sostenibile)", "Educazione Civica (Agenda 2030)". I traguardi pertinenti includono: "Riconoscere l'interdipendenza tra uomo e ambiente" e "Assumere comportamenti responsabili per la sostenibilità"

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Attività preparatorie: Scienze, introduzione ai concetti di risorsa, consumo e impatto ambientale; Educazione civica, presentazione degli obiettivi dell'Agenda 2030
Approfondimenti: Scienze, il calcolo dell'impronta; Matematica, supporta l'elaborazione dei dati; Tecnica, approfondisce le filiere produttive; Italiano, cura la stesura del decalogo e le discussioni.
Rielaborazioni: Geografia, studio dell'impronta in diversi Paesi; Arte e disegno tecnico, creazione di manifesti sulle buone pratiche; Prosecuzione con un progetto di "scuola a rifiuti zero" o orto scolastico, collegato all'SDG 12 (consumo responsabile) e all'SDG 15 (vita sulla Terra) dell'Agenda 2030. I dati raccolti possono alimentare un report finale da condividere con le famiglie e la comunità scolastica

4.d Finalità generali
1. Sviluppare la consapevolezza ambientale
2. Promuovere il pensiero critico e la responsabilità individuale
3. Favorire la cittadinanza attiva e partecipata

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere le cinque categorie di consumo che determinano l'impronta ecologica
2. Calcolare la propria impronta ecologica e quella della propria famiglia
3. Confrontare i risultati emersi dall'indagine collettiva
4. Individuare le buone pratiche quotidiane per ridurre l'impronta ecologica
5. Collaborare in gruppo durante il gioco interattivo per risolvere sfide legate alla sostenibilità
6. Progettare un decalogo di buone pratiche da condividere con la famiglia

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il decalogo è il prodotto finale del percorso: uno strumento partecipato, realizzato dagli alunni attraverso una discussione guidata, che traduce in azioni concrete e quotidiane le conoscenze acquisite sull'impronta ecologica e sugli Obiettivi dell'Agenda 2030. Ogni alunno potrà selezionare almeno tre azioni da sperimentare nel proprio nucleo familiare per un mese, documentando l'impegno in un diario settimanale. Il decalogo viene condiviso con le famiglie ed esposto in classe come promemoria collettivo, rafforzando la continuità educativa tra scuola e contesto familiare

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Problem solving; Discussione e confronto in gruppo

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le metodologie adottate sono applicate in modo integrato lungo tutto il percorso. Il laboratorio esperienziale e la didattica attiva caratterizzano la compilazione del questionario e l'indagine familiare, con gli alunni protagonisti nella raccolta e analisi dei dati. L'apprendimento cooperativo e il problem solving guidano l'elaborazione collettiva dei risultati e l'individuazione di soluzioni per ridurre l'impronta. L'attività ludica e il gioco educativo sono al centro del terzo incontro per esplorare l'Agenda 2030. La discussione e il confronto in gruppo accompagnano tutte le fasi, favorendo lo scambio di idee e la co-costruzione del decalogo. Un elemento innovativo è il coinvolgimento attivo delle famiglie come contesto di sperimentazione delle buone pratiche.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Quaderno da utilizzare come diario dell'iniziativa sia in ambito scolastico che familiare per annotazione buone pratiche e osservazioni

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Gioco Agenda 2030, cartellonistica esplicativa dell'Impronta ecologica, questionario

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è pensato per tutti gli alunni di classe IV-V primaria e classe I secondaria di primo grado. È richiesta la comprensione di semplici consegne e la capacità di partecipare a discussioni e attività di gruppo. Per garantire la più ampia partecipazione, sono previsti: materiali con immagini e pittogrammi, semplificazione linguistica, cooperative learning con ruoli differenziati, strumenti compensativi (mappe, schemi), tempi prolungati e prove differenziate nel gioco finale. Le attività si svolgono in aula e spazi accessibili. Ogni alunno può contribuire secondo le proprie possibilità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Plestina Ambiente e Territorio di Longo Caterina
8.b Forma giuridica: Ditta individuale
8.c Sede: Via delle Caravelle 15 - Perugia
8.d Sito web: www.polvese.it
8.e Referente del progetto: Caterina Longo
8.f Qualifica e ruolo del referente: Biologa
8.g Telefono: 3478489578
8.h E-mail: info@plestina.it
8.i PEC: caterina.longo@biologo.onb.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Plestina Ambiente e Territorio di Caterina Longo ha una esperienza trentennale nella progettazione e realizzazione di percorsi di educazione ambientale per scuole di ogni ordine e grado dell'Umbria. Dal 1993 coordina il CEA di Isola Polvese.
La sede legale è a Perugia e svolge attività educative sul territorio comunale tra cui:
- Progettazione e realizzazione di percorsi didattici con le scuole del territorio (varie annualità)
- Organizzazione Eventi nell'ambito della Settimana Unesco (2009-2014)
- Laboratori educativi svolti nelle edizioni di Fantasio, Fantacity e Terra Futura
- Laboratori per ragazzi nell'ambito di Leggere nella Natura 2025
- Partecipazione al Patto per il Verde di Ferro di Cavallo per gli aspetti educativi
- Partecipazione al Patto Educativo dell'ICPerugia8

9.b Operatori
1. **Caterina Longo** — *Coordinatrice - Operatore*
Biologa esperta in educazione ambientale e allo sviluppo sostenibile
2. **Tommaso Biagini** — *Operatore*
Biologo esperto in percorsi di educazione ambientale e allo sviluppo sostenibile
3. **Salvatore Vitale** — *Operatore*
Agronomo esperto in percorsi di educazione ambientale e allo sviluppo sostenibile

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 01/09/2026
Nome e cognome del proponente: Caterina Longo
In qualità di: titolare della Plestina Ambiente e Territorio

GIOCO, CRESCO, IMPARO

SOGGETTO PROPONENTE Valdiceppo Basket SSDRL

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive; Psicomotricità educativa e funzionale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 25	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 volta a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 175 Per classe: 4375
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI Indirizzo (scuola): Da definire sulla base dell'istituto scolastico e dell'organizzazione concordata Indirizzo (altra sede): Da definire sulla base dell'istituto scolastico e dell'organizzazione concordata	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
"Gioco, cresco, imparo" è un progetto di educazione motoria rivolto agli alunni della scuola primaria che utilizza il gioco e l'attività sportiva come strumenti di crescita globale della persona. Attraverso attività motorie ludiche, progressive e inclusive, gli alunni sviluppano competenze motorie, cognitive, relazionali ed emotive, sperimentando collaborazione, rispetto delle regole, autonomia e valorizzazione delle differenze. Il progetto prevede la collaborazione tra docenti di classe ed esperti qualificati, con attività svolte prevalentemente in orario curricolare.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto valorizza l'attivià motoria nella scuola d'infanzia e primaria come strumento di sviluppo globale del bambino, integrando dimensioni motorie, cognitive, emotive e relazionali. Il minibasket attraverso attività ludiche diventa uno strumento educativo per favorire collaborazione, rispetto delle regole, autonomia e consapevolezza di sè promuovendo allo stesso tempo anche inclusione, socializzazione e partecipazione. La collaborazione tra insegnanti ed esperti integra competenze pedagogiche, didattiche e motorie. Bibliografia: WHO(2020) Guidelines on Physical Activity and Sedentary Behaviour, DOI: 10.1136/bjsports-2017-098136; DOI: 10.1111/obr.13852
Fonti citate: WHO(2020)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda principalmente con l'area dell'Educazione motoria,contribuendo allo sviluppo delle competenze relative alla consapevolezza del proprio corpo,alla coordinazione,agli schemi motori di base,all'orientamento nello spazio e alla partecipazione alle attività individuali e collettive.L'attività motoria viene inoltre collegata agli apprendimenti di altre aree disciplinari attraverso proposte interdisciplinari:ambito scientifico-matematico(sequenze,conteggio,semplici situazioni problematiche), linguistico(verbalizzazione dell'esperienza,descrizione delle attività),storico-geografico(riflessioni sull'evoluzione del gioco nel tempo e nello spazio)ed educazione civica(rispetto delle regole,responsabilità,collaborazione e rispetto degli altri).

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività potranno essere integrate nella normale programmazione della classe attraverso momenti di preparazione, rielaborazione e riflessione sull'esperienza motoria. Gli insegnanti potranno partecipare alle attività in compresenza con gli esperti, osservando le dinamiche individuali e di gruppo e successivamente riprendendo in classe gli aspetti emersi durante il percorso. L'esperienza motoria potrà così diventare occasione di apprendimento trasversale.

4.d Finalità generali
1. Favorire lo sviluppo globale della persona attraverso il movimento, il gioco e l'esperienza sportiva.
2. Promuovere la socializzazione, la cooperazione e l'inclusione attraverso esperienze motorie condivise.
3. Favorire lo sviluppo dell'autonomia, dell'autostima e del rispetto di sé, degli altri e delle regole.

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare e consolidare gli schemi motori di base e le principali capacità coordinative.
2. Utilizzare il corpo e il movimento in modo consapevole, adeguando le proprie azioni alle diverse situazioni proposte.
3. Collaborare con i compagni durante attività a coppie, in piccoli gruppi e a squadre.
4. Rispettare semplici regole condivise, gestendo progressivamente vittoria, sconfitta e confronto con gli altri.
5. Riconoscere e valorizzare le differenze individuali, partecipando alle attività secondo le proprie possibilità.
6. Sviluppare attenzione, concentrazione, capacità di scelta e problem solving attraverso situazioni motorie e ludiche.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il percorso potrà concludersi attraverso una manifestazione o un momento condiviso con le classi partecipanti, finalizzato alla restituzione delle esperienze realizzate e alla valorizzazione dei risultati raggiunti.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Educazione tra pari; Attività motoria o psicomotoria; Attività all'aperto; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La metodologia prevede l'intervento di un esperto esterno in collaborazione con il docente di classe. Le attività saranno proposte prevalentemente attraverso il gioco inteso come strumento privilegiato di apprendimento, socializzazione e integrazione. Le proposte saranno variate e adattate all'età e alle caratteristiche del gruppo, con attività a coppie, in piccoli gruppi e a squadre. L'approccio sarà polivalente e non orientato alla specializzazione precoce: il minibasket sarà il principale strumento sportivo, finalizzato soprattutto allo sviluppo delle competenze motorie, personali e sociali.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra o spazio motorio adeguato; eventuali spazi esterni disponibili; attrezzature sportive di base presenti nella struttura.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Gli operatori potranno mettere a disposizione materiali e attrezzature specifiche necessarie allo svolgimento delle attività motorie e ludico-sportive.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è concepito per consentire la partecipazione dell'intero gruppo classe, evitando forme di selezione basate sulle capacità motorie individuali. Le attività saranno adattate in relazione all'età, alle caratteristiche del gruppo e alle specifiche esigenze degli alunni. In presenza di alunni con disabilità, bisogni educativi speciali, difficoltà linguistiche o situazioni di particolare vulnerabilità, potranno essere modificati regole, tempi, materiali, spazi, modalità di esecuzione e livelli di difficoltà, in collaborazione con gli insegnanti e nel rispetto delle indicazioni della scuola. L'obiettivo è garantire a ciascun alunno la possibilità di partecipare e sentirsi parte del gruppo.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Valdiceppo Basket SSDRL
8.b Forma giuridica: Società Sportiva Dilettantistica a responsabilità limitata
8.c Sede: Via Casellino 13
8.d Sito web: www.basketacademy.it
8.e Referente del progetto: Casuscelli Edoardo
8.f Qualifica e ruolo del referente: Responsabile/Referente del progetto e coordinamento delle attività
8.g Telefono: 340 9629759
8.h E-mail: edoardo.casuscelli@basketacademy.it
8.i PEC: valdiceppobasket@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il soggetto proponente vanta una consolidata esperienza nella progettazione e realizzazione di attività motorie, sportive ed educative rivolte a bambini e adolescenti. Il progetto "Gioco, cresco, imparo" nasce da una collaborazione sviluppata negli anni con istituzioni scolastiche della Provincia di Perugia e si basa su un'esperienza pluriennale nella realizzazione di interventi di educazione motoria nella scuola primaria. Il progetto è stato precedentemente realizzato nell'anno scolastico 2024/2025, con attività sviluppate nel periodo ottobre-maggio.

9.b Operatori
1. **Edoardo Casuscelli** — *Operatore / referente del progetto*
Educatore professionale progetti sportivi scolastici, laureato in scienze motorie.
2. **Alessandro Patacca** — *Operatore / organizzatore*
Operatore sportivo ente promozionale
3. **Camilla Casagrande Pierantoni** — *Operatrice / organizzatrice*
Istruttore regionale minibasket, in corso qualifica nazione istruttore minibasket.
4. **Elena Ballerini** — *Operatori / organizzatori*
Formatrice minibasket, laureata in Scienze motorie.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 07/09/2026
Nome e cognome del proponente: Paola Gionangeli
In qualità di: presidente Valdiceppo Basket SSDRL

laboratorio di pittura e ceramica per le scuole primarie e secondarie di primo grado

SOGGETTO PROPONENTE Sara Guarisco " Ceramica Pasticceria "

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Laboratori artistici e multidisciplinari; Storia locale e memoria collettiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 16 / 20 incontri o da concordare con gli insegnanti	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2.30 / 3 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale o da concordare con gli insegnati	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 20 Per classe: 500
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il labotratorio puo essere a scelta di pittura oppure di modellazione dell' argilla

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Per stimolare la fantasia e la creatività dei bambini racconterò loro una storia appartenente al mito latino o greco, una favola o, un fatto accaduto che potrebbe aver colto l'attenzione dei bambini.

Si procede poi ad interpretare giocando, la storia precedentemente ascoltata. In ultimo tutto ciò che è stato vissuto durante il gioco dell'interpretazione, viene esposto tramite la pittura o la modellazione e l'uso dei colori visualizzandolo sul foglio o tela colorata o, attraverso la manualità della modellazione della pasta modellabile. Infine, condivisione del lavoro e dell'esperienza vissuta insieme. I bambini impareranno ad apprezzare i propri lavori e quelli dei compagni condividendo l'esperienza .

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
diploma Liceo Classico . Scuola di teatro " La Scaletta " (Roma) Diploma di Laurea secondo livello in scultura presso l' Accademia Di Belle Arti Di Bologna

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
il mio laboratorio costituisce un supporto educativo a completamento delle attività didattiche e performative per lo sviluppo della manualita e creatività dei bambini.

4.d Finalità generali
1. ascolto del racconto
2. interpretazione del racconto attraverso il gioco interpretati per avere una esperienza vissuta
3. successivo atto del dipingere o del modellare l'argilla.

4.e Obiettivi specifici
1. ascolto e condivisione del racconto
2. concentrazione e spòontaneita attraverso il gioco dell' interpretazione
3. creazione del manufatto dipinto o modellato
4. responsabilità personale del proprio lavoro libero dal giudiuzio
5. libertà totale della propria personale espressività senza giudizio

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Mostra o esposizione

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
il momento conclusivo riguarda il completamento del manufatto . si puo organizzare una piccola vernissage dove saranno i bambini a diventare critici d' arte. e presenteranno i loro lavori

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Attività artistica, musicale o teatrale; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
racconto di una storia del la proponente. interpretazione del racconto si sceglie cio che colpisce l'attenzione. creazione delil manufatto rappresenta il racconto e l'esperiena di esso attraverso il gioco interpretativo che viene fatto da tutti insieme mentre il manufatto è personale.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
LABORATORIO DI PITTURA : fogli di album per pittura o da disegno, o tele per pittura già pronte. Pennelli, colori a tempera o acquerelli, pastelli o, matite colorate. Ciascun bambino potrà usare il materiale che preferisce o, secondo le indicazioni della scuola. LAB di modellazione : argilla e colori ceramici o das modellabile senza cottura, tempere, acrilici o smalti a freddo.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
argilla eventuali color ie smalti ceramici da concordare il costo delle cotture : biscotto e invetriatura.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
il lavoro di interpretazione del racconto non richiede un' attività motoria particolari. Lo spazio per l' interpretazione deve essere libero dai banchi e sedie non è necessario tuttavia uno spazioo particolarmente grande è accessibile anche a bambini che hanno difficoltà motorie o linguistiche i bambini in questa fase saranno seduti per terra. si possono usare delle coperte o cuscini per sedersi. . Si consiglia un abbigliamento comodo e facile da sporcarsi

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Sara Guarisco " Ceramica Pasticceria "
8.b Forma giuridica: Individsuale
8.c Sede: Perugia
8.d Sito web: instagram
8.e Referente del progetto: Maria Rosaria Guarisco
8.f Qualifica e ruolo del referente: ceramista
8.g Telefono: 331 27 56 156
8.h E-mail: ceramicapasticceria@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
istituto comprensivo edmondo de amicic di Castel del piano scuola elementare

bambini della parrocchia di San Donnino a Bologna

9.b Operatori
1. **maria Rosaria Guarisco** — *proponente*
diploma di laurea accademia di Bellle Arti e scuola di teatro.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 04/09/2026
Nome e cognome del proponente: Maria Rosaria Guarisco
In qualità di: referente del progetto

Planetario - Volta SpaceLab

SOGGETTO PROPONENTE ITTS Alessandro Volta - Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 5. Educazione scientifica, STEM e tecnologie		3. DESCRITTORI Educazione STEM e STEAM; Tecnologia e innovazione	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1,5h	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale/mensile	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Il costo a bambino può essere ricavato in base al totale dei partecipanti (n° max per attività 54) Per classe: 250
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente; Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (scuola): Planetario Danti - Volta SpaceLab c/o ITTS Alessandro Volta - Via Assisana 40/e	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il nuovo planetario digitale dell'Istituto Alessandro Volta permette di assistere a proiezioni sotto una cupola che può ospitare fino a 54 persone e uno spazio esterno nel quale strumenti analogici e digitali permettono di esplorare contenuti STEM collegati allo spazio, alla sua esplorazione e alle tecnologie di frontiera in questo campo. La visita di 90 minuti che comprende proiezione e dimostrazioni scientifiche è un'occasione di avvicinamento all'osservazione e allo studio del cielo e all'osservazione della Terra vista dallo spazio. Tutta l'offerta educativa è presentata su www.planetariodanti.pg.it/scuole/

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
L'indagine Observa-Pristem Bocconi 2023, presentata in "Scienze per il domani" (Pellegrini e Zanardi, 2024 - ISBN: 9791298516), analizza atteggiamenti e interessi degli adolescenti verso scienze e tecnologie, confrontando i dati del 2023 con quelli del 2014 e 2017 e inserendosi nel progetto internazionale ROSE. Il campione, circa 5.000 studenti di oltre 100 scuole italiane, evidenzia una crescita dell'interesse per le professioni scientifiche: tre ragazzi su dieci e il 28% delle ragazze dichiarano di voler diventare scienziati. Emerge inoltre la richiesta di più esperienze pratiche a scuola. I temi di maggiore interesse sono salute, ambiente e spazio, ambito in cui si inserisce il Planetario–Volta SpaceLab, con attività di sperimentazione didattica e superamento degli stereotipi di genere.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Astronomia, astrofisica e sfide dell'esplorazione spaziale, con i contenuti tecnologici e scientifici ad esse collegati, sono presenti in modo crescente nei programmi scolastici fin dal secondo ciclo delle scuole primarie per proseguire nella scuola secondaria di primo e secondo grado. L'allenamento all'osservazione, nonché lo studio delle tappe fondamentali nell'esperienza scientifica umana, la capacità di osservare fenomeni, porre domande ed allenarsi ad elaborare modelli sono gli elementi fondamenti che caratterizzano l'esperienza degli studenti nella cupola e nel laboratorio STEM del Volta SpaceLab. Le sfide per l'ignoto e il senso di avventura unite alla narrazione dei fenomeni rendono, poi, tali contenuti affascinanti per tutte le età e in particolare per giovani e giovanissimi.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Proiezioni e dimostrazioni scientifiche proposte al Planetario - Volta SpaceLab riguardano: i concetti base dell'astronomia e i metodi fondamentali dell'osservazione del cielo (es: l'esplorazione del Sistema Solare e lo studio di stelle e altri corpi celesti), l'osservazione di fenomeni terrestri visti dallo spazio (es: geografica del nostro pianeta, correnti oceaniche, venti), i fenomeni naturali legati allo spazio e alla sua esplorazione (es: viaggi interplanetari, sonde spaziali, astronautica etc...). I temi affrontati s'intersecano quindi con ambiti STEM curriculari, metodi d'indagine scientifica proposti a scuola e ne ampliano le applicazioni e i collegamenti con scenari scientifici attuali e sfide future.

4.d Finalità generali
1. Coltivare il senso di meraviglia come primo passo verso la curiosità scientifica
2. Sviluppare la capacità di andare oltre la meraviglia allenando al metodo scientifico
3. Coltivare sensibilità e rispetto verso il pianeta Terra

4.e Obiettivi specifici
1. Arricchire le conoscenza relative al cielo e ai fenomeni celesti
2. Scoprire collegamenti fra discipline STEM e spazio
3. Presentare in forma semplice e accessibile le principali sfide scientifiche e tecnologiche spaziali
4. Far conoscere gli strumenti e le scienze che consentono di osservare la Terra dallo spazio
5. Far scoprire le professioni legate allo spazio superando stereotipi di genere
6. Fornire agli insegnanti strumenti e materiali per proguire le attività in classe

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Accanto alle proiezioni e dimostrazioni scientifiche alle quali le classi avranno assistito è prevista la realizzazione di un open-day a fine anno scolastico aperto alle famiglie e alle comunità educanti collegate alle scuole che hanno partecipato alle attività nel corso dell'anno scolastico.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
L'attività tipo che si svolge presso il Plantario - Volta SpaceLab prevede la manipolazione, da parte degli studenti di modelli analogici che permettono di illustrare concetti base legati all'osservazione del cielo, familiarizzare con grandezze fisiche, dimensioni e ordini di grandezza, spazio e tempo. La manipolazione degli strumenti analogici è affiancata da attività di dialogo con ragazzi e ragazze mirata a far emergere domande e curiosità che guidano l'esplorazione del cielo. La fase successiva prevede il passaggio da modelli analogici a rappresentazioni digitali del cielo e dei fenomeni e corpi celesti. Infine si prevede l'introduzione e l'uso di strumenti con i quali gli insegnanti possono proseguire l'attività in classe.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Nessun prerequisito, né materiale è richiesto alle classi in visita.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Le classi in visita potranno avvalersi dei materiali e degli strumenti analogici e digitali messi a disposizione in loco. Tali strumenti comprendono kit didattici utilizzabili direttamente dagli studenti per produrre, osservare e interpretare fenomeni fisici (es: onde, luce, colore) e software di simulazione dell'esplorazione spaziali con i quali i ragazzi possono interagire al planetario e proseguire l'interazione in classe. Modelli analogici per l'osservazione e la comprensione dei fenomeni astronomici, strumentazione di facile utilizzo per la realizzazione di piccoli esperimenti di fisica o di altri ambiti STEM.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La struttura è pensate per accogliere studenti con disabilità motoria e le proiezioni e le dimostrazioni sono adattabili, a seconda delle necessità individuate o segnalate dagli insegnanti per necessità educative specifiche. Gli operatori di sostegno dell'Istituto rappresentano un supporto alla fruizione delle proiezioni per studenti con bisogni educativi speciali. Sono inoltre in corso di acquisizione modelli tattili che permettano anche a studenti ipovedenti di svolgere esperienze di esplorazione della volta celeste.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: ITTS Alessandro Volta - Perugia
8.b Forma giuridica: Istituto scolastico
8.c Sede: Via Assisana 40/e - Piscille - Perugia
8.d Sito web: https://www.avoltapg.edu.it/
8.e Referente del progetto: Leonardo Alfonsi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Docente di Fisica - Responsabile progettazione e programmazione attvità Volta SpaceLab
8.g Telefono: 07531045
8.h E-mail: PGTF010005@istruzione.it
8.i PEC: PGTF010005@pec.istruzione.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Inaugurato nel 2003, il Planetario Danti è diventato un punto di riferimento per migliaia di studenti in Umbria e nell'Italia centrale. Dal 2018 è stato avviato un percorso di trasformazione verso una didattica STEM interdisciplinare che unisce fisica, matematica, informatica, robotica e chimica. Il progetto ha previsto l'installazione di nuovi sistemi di proiezione digitale, il potenziamento di strumenti e materiali didattici, lo sviluppo di unità di apprendimento dedicate a STEM e spazio. Dal 2021 il processo si è consolidato grazie ai progetti Cupola STEM e PNRR Scuola 4.0–SPACELAB e alla rete ESERO Italia, in collaborazione con ESA e ASI. Le attività sono inoltre promosse da INDIRE nella rete Avanguardie Educative.

9.b Operatori
1. **Fabiana Cruciani** — *Responsabile Planetario-SpaceLab*
Dirigente Scolastico
2. **Leonardo Alfonsi** — *Coordinatore progettazione e sviluppo attività didattiche*
Professore di Fisica e Divulgatore con esperienza ventennale nella didattica STEM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 04/09/2026
Nome e cognome del proponente: Fabiana Cruciani
In qualità di: Dirigente scolastica dell'ITTS A. Volta di Perugia

Progetto Musicale Multidisciplinare che coinvolge la Musica, l'Inglese, l'arte e immagine,

SOGGETTO PROPONENTE **Laboratori Musicali di GIO'**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Educazione musicale; Laboratori artistici e multidisciplinari	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE varia in base al progetto (da 4 a 15 incontri)	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO tra 40 e 60 minuti in base all'età dei bambini	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: es. 10 incontri €.800,00 + 4% rivalsa INPS il costo è indicativo e può variare
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Attraverso narrazioni musicali create "ad hoc" dalle insegnanti, i bambini avranno modo di imparare le prime nozioni musicali e linguistiche. Il progetto, se richiesto, terminerà con un laboratorio di arte e immagine.
Ogni narrazione terrà conto dell'età dei partecipanti.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Attraverso una metodologia originale, basata su attività musicali creative e interdisciplinari, gli alunni sono coinvolti nell'ascolto, nella produzione, nell'espressione corporea e nella rielaborazione di contenuti appartenenti a diversi ambiti disciplinari. La letteratura evidenzia come l'educazione musicale possa favorire lo sviluppo cognitivo, personale e sociale (Hallam, 2010) e come i processi di creazione musicale sostengano partecipazione, immaginazione e pensiero creativo (Burnard, 2012; Hargreaves, Miell & MacDonald, 2012).

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda in modo trasversale con il curricolo scolastico, integrando musica, lingua italiana, lingua inglese, espressione corporea, educazione all'ascolto e dimensione emotivo-relazionale. Le narrazioni musicali originali, costruite e modulate in base all'età dei bambini, favoriscono comprensione, attenzione, memoria, creatività ed espressione attraverso l'integrazione di parola, suono, ritmo e movimento. Nella scuola dell'infanzia il percorso coinvolge in particolare i campi di esperienza "I discorsi e le parole", "Immagini, suoni, colori", "Il corpo e il movimento"; nella primaria sostiene competenze linguistiche, musicali, espressive e comunicative, anche attraverso semplici contenuti in lingua inglese.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
La narrazione musicale costituisce la struttura portante del progetto e rappresenta il punto di partenza per l'integrazione con la normale programmazione curricolare. Attraverso storie e musiche originali, modulate in base all'età dei bambini, vengono introdotti o approfonditi contenuti linguistici, espressivi, corporei e, quando previsto, elementi di lingua inglese. I docenti possono collegare l'esperienza ai temi affrontati in classe mediante attività preparatorie e successive rielaborazioni, quali conversazioni, disegni, testi, drammatizzazioni, movimento, attività ritmiche e sonore. In questo modo la narrazione musicale diventa uno strumento trasversale di apprendimento e rielaborazione.

4.d Finalità generali
1. Promuovere lo sviluppo globale del bambino attraverso la narrazione musicale
2. Favorire un apprendimento interdisciplinare e partecipato
3. Stimolare curiosità, immaginazione, capacità di ascolto e partecipazione attiva

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e distinguere suoni,ritmi, timbri e semplici elementi musicali presenti nella narrazione
2. Ascoltare,comprendere e cantare i brani della narrazione musicale
3. Utilizzare voce, corpo, movimento e semplici strumenti per rappresentare elementi della storia.
4. Rielaborare creativamente la narrazione attraverso attività musicali, grafiche e motorie
5. Collaborare con il gruppo durante le attività di ascolto, produzione sonora e rappresentazione.
6. Comprendere e utilizzare semplici parole o espressioni in lingua inglese inserite nella narrazione

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il percorso, su richiesta delle insegnanti, si conclude con un laboratorio di arte e immagine collegato alla narrazione musicale. I bambini, con il supporto dei genitori, rielaborano l'esperienza attraverso attività di ritaglio, composizione e incollaggio. Il laboratorio conclusivo favorisce la creatività, la manualità, la collaborazione adulto-bambino e la condivisione dell'esperienza educativa. Gli elaborati realizzati rappresentano una restituzione concreta del percorso svolto e possono essere condivisi con la scuola e con le famiglie.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Narrazione e storytelling; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto adotta una metodologia originale centrata sulla narrazione musicale, ideata e costruita appositamente in relazione all'età dei bambini e agli obiettivi educativi del percorso. La storia, la musica, il movimento e le attività espressive vengono integrate in un'unica esperienza partecipata, nella quale il bambino è coinvolto attivamente nell'ascolto, nella comprensione e nella rielaborazione dei contenuti. Le musiche e le narrazioni sono originali e possono includere anche elementi in lingua inglese. Il percorso alterna momenti di ascolto, gioco, interazione, attività musicali ed espressive e si conclude, quando previsto, con un laboratorio creativo condiviso con le famiglie.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Il materiale necessario alla realizzazione del progetto è interamente fornito dal soggetto proponente. Si richiede alla scuola esclusivamente la disponibilità di una cassa/amplificatore idonea al collegamento della tastiera.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Presenza di due professionisti ad ogni laboratorio,tastiera musicale e relativa strumentazione; materiali sonori e musicali utilizzati durante la narrazione; materiali didattici e creativi funzionali alle attività; materiale di cancelleria e per il laboratorio artistico conclusivo se previsto (cartoncini, fogli, e altri materiali di facile consumo). Eventuali ulteriori materiali necessari alle attività saranno messi a disposizione dal soggetto proponente.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a tutti gli alunni delle classi coinvolte e non richiede prerequisiti specifici. Le attività di narrazione musicale, ascolto, partecipazione espressiva e laboratorio creativo saranno modulate in relazione all'età e alle caratteristiche del gruppo. Saranno adottate, ove necessario, modalità flessibili di partecipazione, tempi adeguati, semplificazione delle consegne e adattamento dei materiali, al fine di favorire il coinvolgimento anche di alunni con disabilità, bisogni educativi speciali o difficoltà linguistiche. La collaborazione con gli insegnanti consentirà di individuare preventivamente eventuali esigenze specifiche e le modalità più idonee per garantire una partecipazione inclusiva e sicura.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Laboratori Musicali di GIO'
8.b Forma giuridica: esperto-persona fisica
8.c Sede: Perugia
8.e Referente del progetto: Gioia Fruttini
8.f Qualifica e ruolo del referente: esperto di musica
8.g Telefono: 3737578410
8.h E-mail: gioiafruttini@gmail.com
8.i PEC: gioia.fruttini@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Progetti musicali interdisciplinari con numerose scuole dell'infanzia: Peter Pan di Ponte San Giovanni, Andersen Collodi Ferro di Cavallo, Borgo XX Giugno, Sorelle Agazzi Perugia, "Alfabetagamma" Perugia,"I. Calvino" di Perugia, IC Bastia 1, IC Perugia 9, Stella polare Pila e altre.
Progetti di musica e Inglese presso la Scuola primaria G.Cena di Pg classe IV, Cenerente (IC PG1) classi I, II, III, IV e V, A. Gabelli (IC PG5) classi I, II e III e altre
Progetto musicale interdisciplinari volto a far conoscere ai bambini della scuola primaria di Torgiano e Passaggio di Bettona gli strumenti a fiato in collaborazione con l'Associazione musicale Ciro Scarponi di Torgiano.
Organizzazione di laboratori estivi in collaborazione con il Teatro di Rebecca e Villa Urbani
Per dettaglio vedere CV

9.b Operatori
1. **Gioia Fruttini** — *coordinatore*
Laurea in Pianoforte, Laurea beni Musicali
2. **Federica Fruttini** — *collaboratore*
Laurea in Pianoforte
3. **Ayumi Makita** — *collaboratore*
Professionista arte e immagine

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 04/09/2026
Nome e cognome del proponente: Gioia Fruttini
In qualità di: libero professionista

IL CORPO RACCONTA: VIAGGIO NELLA STANZA DEI GIOCHI SIMBOLICI

SOGGETTO PROPONENTE Associazione NRG Zone APS ASD

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Psicomotricità educativa e funzionale; Sport inclusivo e adattato	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 4
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10 incontri	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 35 euro nette all'ora da ripartire tra tutti i bambini
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio; Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI Campo sportivo	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
IL PROGETTO E' UN LABORATORIO DI PSICOMOTRICITA' FUNZIONALE IL CUI INTERVENTO SI FONDA SULL'IDEA CHE IL MOVIMENTO SIA IL CANALE D'ELEZIONE ATTRAVERSO CUI IL BAMBINO ESPRIME LA PROPRIA UNITA' PSICOFISICA, LEGANDO L'AZIONE AL PENSIERO E ALL'EMOZIONE, STIMOLANDO E INCREMENTANDO LE POTENZIALITA' PSICOFISICHE DELLO STUDENTE.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto si propone di valorizzare il movimento come canale comunicativo privilegiato del bambino, in linea con la pratica psicomotoria di Jean Le Boulch e di Bernard Aucouturier (1982), secondo cui l'espressività motoria è la manifestazione dell'unità indissolubile tra corpo e mente. Attraverso l'allestimento di un setting protetto, inteso secondo le concezioni di Donald Winnicott (1971) come spazio transizionale, i bambini possono evolvere dall'azione concreta alla rappresentazione mentale, supportando lo sviluppo cognitivo descritto da Jean Piaget (1968), per cui il pensiero logico affonda le sue radici nell'esperienza senso-motoria.
Fonti citate: Aucouturier, 1982; Winnicott, 1971; Piaget, 1968; Le Boulch

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Nella scuola dell'infanzia e primaria l'attività psicomotoria connette tre specifici ambienti del fare e dell'agire: promuove la presa di coscienza del corpo come unità integrata alla mente; coinvolge il sé e l'altro attraverso le dinamiche del gioco simbolico; trovano spazio le immagini, il suono e i colori attraverso rielaborazioni esperienziali. Così da far raggiungere al bambino specifici traguardi nell'ambito corporeo di coordinazione e schemi motori e autonomia e interiorizzazione del rispetto delle regole. Il bambino impara a conoscere i propri limiti e potenzialità corporee, condivide spazio e giochi simbolici.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
L'attività psicomotoria funge da ponte fondamentale per gli apprendimenti scolastici: in matematica e geometria la sperimentazione fisica di alcuni concetti come sopra/sotto, dentro/fuori, vicino/lontano e superamento di percorsi geometrici astratti vissuti; in italiano, il controllo del tono muscolare, la stabilità posturale e lo sviluppo della coordinazione oculo-manuale, elementi fondamentali per l'avvio della grafo-motricità e della scrittura.

4.d Finalità generali
1. Favorire lo sviluppo armonico e l'integrazione tra le aree motoria, affettiva e cognitiva
2. Promuovere la consapevolezza corporea, la coordinazione e l'orientamento spazio-temporale
3. Sostenere il benessere relazionale e la socializzazione

4.e Obiettivi specifici
1. Spostarsi all'interno dello spazio superando un percorso strutturato senza perdere equilibrio
2. Costruire strutture complesse utilizzando moduli di gomma piuma e altro per creare scenari di giochi simbolici
3. Mantenere una posizione distesa sui materassini durante il rilassamento seguendo le indicazioni
4. Rispettare il proprio turno ascoltando i compagni senza interromperli
5. Rappresentare graficamente attraverso un disegno spontaneo sul foglio un'emozione vissuta

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il momento finale si articola in tre azioni concrete: la costruzione della grande mappa dei ricordi; la consegna del diploma del movimento; il rituale del cerchio dei saluti.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo; Problem solving; Attività motoria o psicomotoria

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Applicazione pratica nelle attività attraverso la strutturazione dello spazio come stimolo e l'apprendimento attraverso l'azione. La sintonizzazione tonico-emozionale. I bambini saranno co-costruttori del percorso imparando a riconoscere, a dare un nome e a regolare le proprie risposte emotive e motorie.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Nessun ruolo richiesto agli insegnanti; Partecipazione attiva alle attività; Altro

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Tappetini, oggetti che possono essere utili per completare il setting

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Oggetti adatti per lo svolgersi dell'attività: birilli, tappeti, cerchi, aste, corde

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Griglia di osservazione dell'operatore; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il laboratorio di psicomotricità adotta una progettazione universale per l'apprendimento, per cui le attività non vengono modificate a posteriori o solo quando emerge una nuova ed evidente necessità, ma sono pensate fin dall'inizio per accogliere la diversità attraverso strategie concrete: adattabilità e flessibilità dei materiali e del setting, canali comunicativi multipli e alternativi, adattamento dei tempi e delle risposte individuali.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione NRG Zone APS ASD
8.b Forma giuridica: Associazione sportiva NRGZone
8.c Sede: Via Oderisi n. 14 fraz. Colombella
8.e Referente del progetto: Giacomo Ortu
8.f Qualifica e ruolo del referente: Psicomotricista funzionale, educatore, insegnante scuola primaria, tecnico ABA, esperto conduttore laboratorio teatrale
8.g Telefono: 3391489076
8.h E-mail: giomo74@yahoo.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Esperienze svolte presso la scuola d'infanzia del Comune di Piccione dell'IC Perugia 15, presso la scuola d'infanzia Maria Antonietta Paolini dell'IC Perugia 15, presso la scuola primaria del III Circolo del Comune di Gubbio con il laboratorio dal titolo: «Il movimento come arte nell'espressione di se stessi», rivolto ai bambini della scuola d'infanzia e secondaria. Spesso le proposte di psicomotricità funzionale erano accompagnate da stimoli di carattere teatrale, con l'impersonificazione di immagini ed emozioni e con la guida di percorsi immaginifici di magie e di giochi di prestidigitazione.

9.b Operatori
1. **Giacomo Ortu** — *Conduttore del laboratorio*
Psicomotricista funzionale, conduttore laboratorio teatrale

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 04/09/2026
Nome e cognome del proponente: Giacomo Ortu
In qualità di: conduttore del laboratorio

CreativArt

SOGGETTO PROPONENTE Associazione "La Casa degli Artisti" APS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Creatività ed espressione artistica; Laboratori artistici e multidisciplinari	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 6
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA un incontro a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 600
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
CreativArt è un percorso laboratoriale dedicato alla scoperta e alla sperimentazione del linguaggio artistico attraverso il disegno, le tecniche pittoriche, e attività creative non convenzionali. Gli alunni saranno accompagnati nella conoscenza e nell'uso di materiali, anche naturali, sperimentando la propria espressione e favorendo manualità, creatività, autonomia e collaborazione. Il percorso si concude con una mostra degli elaborati come momento di condivisione e valorizzazione.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno educativo di offrire ai bambini occasioni strutturate di esplorazione, sperimentazione e comunicazione attraverso il linguaggio artistico valorizzando modalità espressive diverse da quelle prevalentemente verbali. L'esperienza laboratoriale favorisce lo sviluppo della creatività, della motricità fine e della capacità di elaborare risposte personali. (Eisner, 2002). L'approccio esperienziale sostiene inoltre l'apprendimento attivo. (Kolb, 1984).

Eisner, E.W., 2002, The Arts and the Creation of Mind, Yale University Press;
Kolb, D.A., 1984, Experiential Learning, Prentice Hall

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda nell'ambito della disciplina "Arte e Immagine" della scuola primaria, e nell'ambito "Immagini, suoni e colori" della scuola dell'Infanzia. Le attività favoriscono l'esplorazione di materiali e tecniche, la sperimentazione di segni, forme e colori, lo sviluppo della motricità fine e l'esplorazione dei linguaggi non verbali. Le attività sono tutte calibrate in base all'età degli alunni.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può essere integrato nella programmazione della classe attraverso brevi attività preparatorie e di rielaborazione. Prima dei laboratori, gli insegnanti possono introdurre i temi, le immagini, gli artisti o elementi collegati alle attività previse. Durante il percorso gli alunni possono osservare, descrivere e confrontare tecniche e risultati. Al termine gli elaborati potranno essere elementi di supporto a momenti di riflessione e verbalizzazione. I contenuti e il livello di approfondimento saranno concordati con i docenti in relazione alla programmazione.

4.d Finalità generali
1. Promuovere la creatività e la capacità di espressione personale attraverso il linguaggio artistico
2. Favorire l'esplorazione dei materiali e diverse tecniche e modalità espressive
3. Sostenere lo sviluppo dell'autonomia, della manualità fine e della capacità di condivisione

4.e Obiettivi specifici
1. riconoscere e utilizzare strumenti, materiali e tecniche artistiche differenti
2. sperimentare segni, forme, colori e materiali nelle diverse tecniche
3. produrre elaborati individuali e di gruppo
4. sviluppare e applicare abilità di motricità fine attraverso attività artistiche
5. rappresentare idee ed emozioni attraverso il linguaggio visivo
6. confrontare e descrivere le proprie produzioni e quelle dei compagni

4.f Prodotto o momento conclusivo
Mostra o esposizione

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il percoso si conclude con la mostra degli elaborati allestita presso la scuola. La mostra permette agli alunni di condividere con compagni, insegnanti e famiglie le proprie produzioni artistiche, in un momento di confronto, condivisione e valorizzazione, sia personale che collettivo.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
il metodo educativo è di tipo laboratoriale ed esperienziale, basato sull'apprendimento attraverso il "fare" e sulla sperimentazione diretta. Gli alunni partecipano attivamente alla scelta, manipolazione, combinazioni di materiali e tecniche. L'operatore propone stimoli e tecniche, accompagna la sperimentazione e sostiene ciascun alunno nel processo creativo. Le attività includono anche tecniche non convenzionali e utilizzo di elementi naturali. Le proposte vengono adattate all'età e alle capacità dei partecipanti.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
è sufficiente avere aule con banchi e sedie, possibilità di utilizzo dell'acqua per pulire o per diluire i colori. Gli alunni potranno disporre dei propri materiali quali matite, penne, colori.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
L'Associazione fornirà tutti i materiali specifici in quantità adeguate ai partecipanti (supporti e materiali, stoffe, materiali di recupero, materiali naturali come fiori, foglie ecc..)

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli alunni della scuola dell'infanzia e della scuola primaria, senza richiedere particolari prerequisiti o abilità artistiche. Le attività sono adattate all'età, alle capacità e alla modalità di partecipazione dei singoli alunni. Per favorire l'inclusione sono previste consegne graduate, tempi flessibili. L'operatore, in accordo con gli insegnanti, potrà semplificare o modificare le attività in presenza di disabilità, difficoltà linguistiche o esigenze specifiche garantendo a ciascun alunno la possibilità di partecipare in condizioni di sicurezza e di esprimersi secondo le proprie possibilità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione "La Casa degli Artisti" APS
8.b Forma giuridica: Associazione di Promozione Sociale
8.c Sede: Perugia, Strada Pila-San Martino in Colle n. 42
8.d Sito web: https://www.lacasadegliartistiperugia.it/
8.e Referente del progetto: Carla Medici
8.f Qualifica e ruolo del referente: Coordinatore e operatore del progetto diplomata in Pittura presso Accademia di Belle Arti di Perugia
8.g Telefono: 3485275776
8.h E-mail: lacasadegliartistipg@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'Associazione opera da anni nell'ambito di promozione artistica e culturale, realizzando attività laboratoriali rivolte anche a bambini e ragazzi. In particolare la referente Carla Medici vanta un'esperienza decennale nella progettazione e conduzione di laboratori artistico-espressivi rivolti a bambini, adulti e persone con disabilità. Tra le attività realizzate rientrano percorsi di sperimentazione di tecniche artistiche, disegno, pittura e creatività manuale, strutturati e adattati alle diverse fasce d'età e alle caratteristiche dei partecipanti.

9.b Operatori
1. **Carla Medici** — *Coordinatrice e operatrice*
Diploma in Pittura c/o Accademia P. Vannucci Perugia, esperienze pregresse in laboratori e corsi

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Carla Medici
In qualità di: vicepresidente dell'Associazione «La Casa degli Artisti»

Illustrare favole e racconti

SOGGETTO PROPONENTE Associazione "La Casa degli Artisti" APS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Scrittura creativa e narrazione; Storytelling e pratiche narrative	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 6
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 15	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2	5.D.3 CADENZA PREVISTA un incontro a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 900
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto prevede un percorso laboratoriale che unisce scrittura creativa, narrazione e arti visive. Attraverso stimoli e attività guidate, gli alunni inventano collettivamente favole e racconti, sviluppandone personaggi, ambientazioni e trame, per poi tradurli in immagini attraverso il disegno e l'illustrazione. Il percorso si conclude con la realizzazione e pubblicazione di un libro che raccoglie i testi e i disegni prodotti dai bambini, trasformando l'esperienza creativa in una produzione concreta e condivisa.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
il progetto risponde al bisogno di rafforzare le competenze narrative e linguistiche attraverso esperienze di scrittura creativa nelle quali gli alunni possano ideare, organizzare e comunicare una storia. Nella fascia 8-11 anni, la produzione narrativa sostiene lo sviluppo della capacità di strutturare eventi, personaggi e relazioni causali, mentre l'integrazione tra testo e immagini amplia le possibilità di espressione e comprensione (Bereiter & Scardamalia, 1987; Kress, 2003). Il percorso valorizza inoltre la dimensione collaborativa della costruzione del racconto e rende visibile il processo creativo attraverso la realizzazione di un prodotto condiviso. (Bereite, C. & Scardamalia, M. 1987, The Psychology of Written Composition, Erlbaum; Kress, G. 2003, Literacy in the New Media Age)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda principalmente con le discipline Italiano e Arte e Immagine. Nell'ambito di Italiano, le attività sostengono lo sviluppo della competenza narrativa attraverso l'ideazione, l'organizzazione e la produzione di testi, favorendo l'ampliamento del lessico, la coerenza del racconto e la capacità di esprimere idee e vissuti. In Arte e Immagine, gli alunni traducono i contenuti narrativi in rappresentazioni visive, sperimentando modalità personali di illustrazione. Il percorso favorisce inoltre competenze trasversali di ascolto, confronto, collaborazione e rielaborazione creativa, attraverso la costruzione condivisa di testi e immagini.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi con la programmazione di italiano attraverso attività preparatorie di lettura e analisi di favole e racconti, individuandone personaggi, ambientazioni, sequenze narrative e struttura. Durante il percorso tali elementi potranno essere ripresi nella costruzione delle storie ideate dagli alunni. La fase di scrittura potrà essere accompagnata da attività di arricchimento lessicale, rilettura e rielaborazione dei testi. In Arte e Immagine, le storie potranno essere approfondite tramite la progettazione e realizzazione delle illustrazioni. Il libro finale sarà occasione di documentazione e restituzione del percorso.

4.d Finalità generali
1. Promuovere la capacità di raccontare, leggere e inventare storie
2. Sviluppare la capacità di esprimere e organizzare idee attraverso la narrazione
3. Valorizzare la creatività individuale e la costruzione condivisa di una storia

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere gli elementi fondamentali di una narrazione: personaggi, ambientazione, azioni e sequenz
2. Ideare e organizzare una storia a partire da stimoli e suggestioni proposti
3. Produrre brevi testi narrativi coerenti e comprensibili
4. Utilizzare un lessico adeguato per descrivere personaggi, luoghi e situazioni
5. Rappresentare attraverso il disegno personaggi, ambientazioni e momenti significativi della storia
6. Collaborare alla costruzione e alla realizzazione di un racconto collettivo, confrontando idee altru

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Realizzazione e pubblicazione di un libro finale contenente tutte le storie e le illustrazioni degli alunni, pubblicato tramite la casa editrice dell'Associazione.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Narrazione e storytelling; Attività artistica, musicale o teatrale

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Sono sufficienti i normali materiali degli alunni (fogli, matite, penne, colori). Eventuale altro materiale sarà fornito dall'Associazione, se necessario.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Non necessari materiali specifici. Il costo include la realizzazione del volume (redazione, impaginazione grafica, stampa tipografica e codice ISBN) stampato in n. 1 copia per il docente e 1 copia come documentazione alla scuola. Eventuali ulteriori stampe saranno dispobili ad un costo agevolato su richiesta..

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli alunni delle classi 3e, 4e, 5e della scuola primaria e non richiede particolari requisiti oltre alla partecipazione alle attività in classe. Le proposte sono adattate alle capacità e ai tempi dei singoli alunni, prevedendo consegne gradutate e possibilità di partecipare attraverso modalità verbali, scritte e grafiche. In presenza di disabilità o altre esigenze specifiche, le attività potranno essere semplificate con l'aiuto dei docenti, favorendo il lavoro cooperativo e valorizzando il contributo di ciascun alunno alla costruzione della storia e delle illustrazioni.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione "La Casa degli Artisti" APS
8.b Forma giuridica: Associazione di Promozione Sociale
8.c Sede: Perugia, Strada Pila-San Martino in Colle n. 42
8.d Sito web: https://www.lacasadegliartistiperugia.it/
8.e Referente del progetto: Carla Medici
8.f Qualifica e ruolo del referente: Coordinatore e operatore del progetto diplomata in Pittura presso Accademia di Belle Arti di Perugia
8.g Telefono: 3485275776
8.h E-mail: lacasadegliartistipg@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'Associazione opera da anni nell'ambito di promozione artistica e culturale, realizzando attività laboratoriali rivolte anche a bambini e ragazzi. In particolare la referente Carla Medici vanta un'esperienza decennale nella progettazione e conduzione di laboratori artistico-espressivi rivolti a bambini, adulti e persone con disabilità. In particolare in questo progetto sarà coinvolta una collaboratrice esterna dell'Associazione, la scrittrice e poetessa Catia Rogari che da anni collabora con l'Associazione nella conduzione di laboratori di scrittura creativa per adulti e bambini. Ha all'attivo 5 libri pubblicati.

9.b Operatori
1. **Carla Medici** — *Coordinatore e operatore*
Diploma in Pittura c/o Accademia P. Vannucci Perugia, esperienze pregresse in laboratori e corsi
2. **Catia Rogari** — *Operatore*
Diploma magistrale. Scrittrice e poetessa (5 libri pubblicati)

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Carla Medici
In qualità di: vicepresidente dell'Associazione «La Casa degli Artisti»

La stampa come mezzo di comunicazione visiva

SOGGETTO PROPONENTE **Maria Paola Gisondi Kitcut Studio**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Educazione artistica e visiva; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 10
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 4/5	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 25 Per classe: 600
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio; Cortile o giardino scolastico; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI Indirizzo (scuola): giardino ingresso Indirizzo (altra sede): area verde vicino alla scuola	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone la stampa come linguaggio di comunicazione visiva attraverso un percorso laboratoriale ispirato alla sperimentazione e al "fare per capire"-B. Munari. I bambini esplorano i timbri le loro forme, i colori e texture utilizzando materiali raccolti in natura, di recupero e autoprodotti; sviluppando manualità, creatività e capacità espressiva. Il lavoro sarà svolto in piccoli gruppi favorendo la collaborazione, l'inclusione e scambio di competenze. Il percorso valorizza inoltre il rapporto la trasmissione di saperi artigianali, integrandosi con diverse discipline dalla matematica, alla tecnologia, le scienze e l'arte.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
*Il bambino contemporaneo necessita di esperienze educative che integrino dimensione cognitiva, sensoriale, creativa e relazionale. In un contesto caratterizzato da una crescente esposizione digitale, la scuola è chiamata a valorizzare anche esperienze concrete di esplorazione, manipolazione e fare (Franceschini, Borin, 2014).*Il progetto risponde a tale bisogno attraverso la stampa manuale, che permette di conoscere materiali e tecniche mediante l'esperienza diretta, stimola la creatività del pensiero progettuale: "promuovere la creatività significa aiutarli ad acquisire una mente elastica e non ripetitiva" (B. Restelli Giocare con Tatto, 2007). *Il progetto valorizza le attività manuali, la creatività, la cooperazione e il contatto con la natura, promosso dal MIM -2025.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda al curricolo attraverso un approccio laboratoriale e interdisciplinare. Per la scuola dell'infanzia coinvolge la conoscenza del mondo attraverso l'esplorazione di forme, colori, texture e materiali naturali.
Nella primaria e nella secondaria di primo grado si collega principalmente ad Arte e Immagine, Scienze, Matematica e Tecnologia. La stampa permette di approfondire il linguaggio visivo e il rapporto tra segno e comunicazione, osservare forme e simmetrie della natura e sperimentare moduli, sequenze, ritmo e pattern. Il percorso può integrarsi con la programmazione della classe, offrendo un'esperienza pratica di approfondimento senza sostituirsi all'insegnante.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il laboratorio può integrarsi con la programmazione della classe offrendo un'esperienza pratica che approfondisce contenuti già affrontati, senza sostituirsi all'intervento dell'insegnante. La stampa e la tipografia permettono di esplorare il rapporto tra segno, immagine e comunicazione; in matematica, la costruzione e ripetizione di moduli introduce sequenze, ritmo, simmetrie e pattern. L'osservazione diretta di elementi naturali consente di riconoscere forme, simmetrie e texture, creando collegamenti con le scienze e con l'educazione ambientale. In ambito artistico, timbri, colore e composizione ampliano la sperimentazione di tecniche e linguaggi visivi. Le attività possono essere concordate con i docenti e adattate ai percorsi della classe.

4.d Finalità generali
1. Sviluppare creatività ed espressione personale, attraverso il "fare per capire" Munari
2. Valorizzare manualità, materia, osservazione e rapporto con la natura.
3. Promuovere inclusione e collaborazione, attraverso il lavoro in piccoli gruppi

4.e Obiettivi specifici
1. Osservare e riconoscere forme, texture e simmetrie presenti in natura o in oggetti di uso quotidiano
2. Sperimentare diverse tecniche e materiali per realizzare timbri e matrici
3. Utilizzare colore, segno e forma per creare immagini e composizioni.
4. Progettare e realizzare semplici moduli e pattern attraverso la ripetizione
5. Confrontare effetti e risultati ottenuti variando materiali, pressione e colore.
6. Collaborare in piccoli gruppi, condividendo materiali, idee e competenze.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Mostra o esposizione; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il percorso si concluderà con una mostra allestita negli spazi della scuola, (esempio corridoi) attraverso la quale rendere visibile l'esperienza svolta e valorizzare il processo creativo. Saranno esposti gli elaborati realizzati individualmente e in piccoli gruppi, accompagnati da cartelloni collettivi che documenteranno le diverse fasi della sperimentazione.
Ogni bambino potrà inoltre realizzare un piccolo "quaderno d'artista", raccolta personale di stampe, prove, immagini e riflessioni, quale traccia del proprio percorso.
La mostra costituirà un momento di condivisione con insegnanti, famiglie e comunità scolastica.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le metodologie selezionate saranno integrate in un percorso laboratoriale basato sul fare, sulla sperimentazione e sulla scoperta. Gli alunni saranno protagonisti attivi: osserveranno e raccoglieranno elementi naturali, esploreranno materiali e tecniche, progetteranno e realizzeranno timbri e composizioni, verificandone direttamente gli effetti. Il lavoro in piccoli gruppi favorirà apprendimento cooperativo, confronto e scambio di competenze, con momenti di gioco e ricerca guidata. L'attività all'aperto, ove possibile, permetterà di osservare direttamente forme e texture della natura. L'elemento innovativo consiste nell'integrare arte, manualità, progettazione e discipline diverse attraverso la stampa come strumento di esplorazione e comunicazione visiva.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Colori: pastelli, pennarelli
matite
gomma da cancellare, temperino
forbici
nastro adesivo
fogli bianchi
rotolo di carta assorbente, tipo scottex

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Gomma Eva
tamponi per inchiostro
inchiostri
supporti per timbri
materiali vari per sperimentazioni(mille bolle, elastici, materiali con texture diverse...)
piccola pressa
rullo per inchiostro
biadesivo
colla
plastilina per impronte
materiale di riciclo

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli insegnanti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a tutti gli alunni e non richiede particolari requisiti. Le proposte saranno adattate alle diverse età, capacità di partecipazione, attraverso materiali e consegne semplificate ove necessario. Per gli alunni con disabilità o bisogni educativi specifici, è richiesta la presenza dell'insegnante di sostegno, se assegnato all'alunno, con il quale saranno concordate preventivamente eventuali modalità operative e materiali facilitanti. Gli alunni della classe saranno divisi in piccoli gruppi, favorendo la partecipazione, la collaborazione e il supporto da parte dei compagni, nel rispetto delle specifiche esigenze individuali

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Maria Paola Gisondi Kitcut Studio
8.b Forma giuridica: Persona Fisica
8.c Sede: Via delle Redini 49
8.d Sito web: www.kitcutstudio.com
8.e Referente del progetto: Maria Paola Gisondi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Designer
8.g Telefono: 3770879740 oppure 3475357573
8.h E-mail: kitcutstudio@gmail.com
8.i PEC: mpaolagisondi@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
▪ Formazione – ISIA Roma Laurea in Industrial Design, 110 e lode. Assistente al corso di Metodologia..
▪ Il Cerchio Design, Perugia (2008–2015) Ideazione e conduzione di laboratori per bambini sulle tecniche artistiche, il design, il riuso e il riciclo, ispirati al metodo Munari .
▪ POST, Museo della Scienza Perugia: Laboratorio sul design italiano rivolto ai bambini, attraverso osservazione, progettazione e sperimentazione.
▪ Campus estivi Progettazione e conduzione di laboratori artistici e manuali per bambini e ragazzi. (Baila Commigo)
▪ Kitcut Studio (2015–2026) Undici anni di ricerca e progettazione sui timbri e sulla stampa manuale, con attenzione a design, comunicazione visiva e sperimentazione dei materiali.

9.b Operatori
1. **Maria Paola Gisondi** — *Progettista e conduttrice del laboratorio di stampa e comunicazione visiva*
Designer (110 e lode); Assistente Metodologia, Laboratori Munari, 11 anni di ricerca sui timbri
2. **Andrea Vizzotto** — *Deigner Assistente*
Designer

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Maria Paola Gisondi
In qualità di: titolare di Kitcut Studio

Musei e Biblioteche: memoria di voci antiche che parlano di noi

SOGGETTO PROPONENTE Musei nazionali di Perugia-Direzione regionale Musei nazionali Umbria

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Educazione al patrimonio culturale; Musei e didattica museale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 6
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 2 incontri per ciascuna classe	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO max 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA novembre-dicembre-aprile-maggio	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Costo forfettario a bambino euro 7,754 Per classe: 930.5
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Galleria Nazionale dell'Umbria e Biblioteca del MANU - Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Biblioteca e Museo sono al servizio della comunità tesi a dare risposte efficaci in ambito culturale, educativo e della coesione sociale. La sfida è prendersi cura della complessità del nostro tempo, dei più piccoli, degli emarginati, dei diversi da noi attraverso percorsi didattici per i bambini provenienti anche da Paesi terzi lavorando in co-progettazione con gli stakeholder attraverso un modus operandi che punti all'empowerment individuale degli studenti. A tal proposito, si propongono percorsi storico-artistici, laboratori e visite guidate nei Musei e nella Biblioteca di Perugia che possano rimuovere provenienze connotate da disagio, marginalità sociale, economica e povertà educativa (Agenda 2030). Inclusione, accessibilità, fruizione e valorizzazione sono mission imprescindibili.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Educare all'arte in quanto linguaggio universale e trasversale a tutte le culture significa stimolare la sensibilità dei bambini accrescendone le competenze, abituare alla curiosità e al comportamento attivo nei confronti delle opere d'arte, conseguire l'attitudine a interpretare culture, usi e costumi di popolazioni antiche. Usare le emozioni, sollecitare la visione dell'arte come finestra aperta sulla bellezza del mondo e sulla complessità dell'esperienza umana e artistica, sollecitare e valorizzare processi immaginativi e creativi in ogni alunno nel modo a lui più congeniale nel rispetto delle abilità ed eventuali disabilità, dei differenti tempi e modalità di fruizione.
Bibl: Prette 2005, Francucci, 2007,Ciarcià e Dallari,2016.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda perfettamente con le seguenti materie curricolari: Storia e Arte: studio delle civiltà antiche attraverso i reperti e i monumenti artistici con la creazione di manufatti e riproduzioni; Italiano: arricchimento del lessico descrittivo ed emozionale, illustrazione di storie, fiabe o poesie lette in classe; Geografia: lettura e creazione di mappe, piante e grafici; Matematica e Geometria: scoperta di linee, angoli, simmetrie e figure geometriche nella realtà e nell'arte, reticoli e coordinate spaziali per la rappresentazione grafica; Educazione Civica: educazione al patrimonio culturale e tutela dei beni artistici, riciclo creativo; Scienze: osservazione accurata di piante, animali e sperimentazione con colori naturali.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può prevedere eventuali integrazioni o ulteriori punti di contatto con la programmazione didattica in base alle esigenze dei bambini e ai desiderata delle insegnanti.

4.d Finalità generali
1. Contribuire ad abbattere la povertà educativa
2. Accogliere la complessità del nostro tempo tutelando i più piccoli, i fragili e gli emarginati
3. Promuovere la partecipazione e il dialogo tra bambini anche di culture diverse

4.e Obiettivi specifici
1. Conoscere i beni culturali dell'Umbria e manifestare rispetto per la loro salvaguardia
2. Acquisire le conoscenze e le abilità relative ai linguaggi visivi: rappr. comunic. espres. nar.
3. Esprimere e comunicare attraverso la comprensione dei vari codici visuali
4. Riconoscere e apprezzare le varie forme d'arte che si sono succedute attraverso i secoli
5. Sperimentare negli atelier tecniche e materiali diversi per esprimere la propria creatività
6. Utilizzare il lemmario proprio delle discipline trattate

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Mostra o esposizione; Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Gli alunni, al termine del percorso didattico, sono chiamati, ove possibile, a fare delle visite guidate nel Museo o una "lettura dell'opera d'arte" a scuola alle proprie famiglie. Sperimentano, in maniera elementare, come si cura e organizza la mostra dei propri elaborati attraverso l'ideazione del concept, il percorso espositivo, la realizzazione dei cartellini delle opere esposte, la realizzazione della brochure dell'evento, etc.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Ricerca e scoperta guidata; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Gli alunni partecipano attivamente alla " lettura dell'opera d'arte" e ad un atelier espressivo-creativo sperimentando, con la massima libertà una serie di tecniche artistiche adatte alle loro abilità ed età. Inoltre compilano un quaderno didattico personale studiato appositamente per le loro necessità di apprendimento attraverso l'uso di labirinti, anagrammi, cruciverba e l'inserimento di parole adatte al testo proposto e la lettura di brevi brani letterari collegati all'attività proposta. Tutto in chiave divertente e, quando richiesta dai bambini, guidata. Infine, partecipano attivamente all'allestimento della mostra dei loro elaborati. Al termine dell'attività tutti i bambini ricevono un diploma di partecipazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aule con connessione wi-fi funzionante; aula per allestimento della mostra di fine anno; matite a pastello colorate, pennarelli punta sottile e grossa, tempere, pennelli, album da disegno fogli bianchi e colorati, forbicine con punte arrotondate, colla vinilica e stick, materiali di recupero.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Risme di carta necessarie per a realizzazione di quaderni didattici e diplomi finali; materiali grafico-pittorici per i laboratori dedicati alle bambine e ai bambini presso la Galleria Nazionale dell'Umbria e la Biblioteca d'Istituto, solo a partire dal 2027.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La GAN è impegnata a eliminare le barriere fisiche, sensoriali e cognitive per consentire a tutti i visitatori di conoscere il suo patrimonio e condividere l'esperienza della visita al museo. Infatti, nel 2025, grazie ai fondi PNRR, sono state rimosse le barriere fisiche e cognitive per garantire ai cittadini un più ampio accesso e una vasta partecipazione alla cultura attraverso il miglioramento della qualità dell'offerta dei servizi anche con strumenti dedicati alle persone con disabilità. Sono a disposizione: un percorso tattile, videoracconti sui principali capolavori con traduzione in LIS, due percorsi tematici in (CAA) e, infine, collegandosi al link https://aifeelgnu.it è possibile creare il proprio percorso emozionale.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Musei nazionali di Perugia-Direzione regionale Musei nazionali Umbria
8.b Forma giuridica: Musei nazionali di Perugia-Direzione regionale Musei nazionali Umbria
8.c Sede: Galleria Nazionale dell'Umbria:Corso Vannucci, 19 e Biblioteca: Piazza Giordano Bruno,10 - Perugia
8.d Sito web: https://gallerianazionaledellumbria.it -
8.e Referente del progetto: Esmeralda Fusaro
8.f Qualifica e ruolo del referente: Funzionario bibliotecario
8.g Telefono: 339 8518730
8.h E-mail: esmeralda.fusaro@cultura.gov.it
8.i PEC: gan-umb@pec.cultura.gov.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
I Musei nazionali di Perugia dal 1980 ad oggi, hanno offerto ai giovani innumerevoli iniziative quali: visite guidate generali e specifiche con l'attivazione di laboratori creativi e quaderni didattici dedicati soprattutto agli studenti delle scuole di ogni ordine e grado. Hanno organizzato corsi di formazione sull'accessibilità e l'inclusione con percorsi di visita rivolti a persone con disabilità (ciechi, sordi, etc), hanno ospitato spettacoli di danza con la partecipazione di bambini e ragazzi. Durante tutte le Giornate Europee del Patrimonio, Domenica di Carta (2023) e altre aperture museali straordinarie, sono stati dedicati ai bimbi alle loro famiglie innumerevoli percorsi didattici. Negli anni sono state avviate fruttuose collaborazioni con diversi istituti scolastici della città.

9.b Operatori
1. **Esmeralda Fusaro** — *Esperto in biblioteconomia, didattica museale e attività espressive*
Funzionario bibliotecario, n. 2 abilitaz. per Ed. Artistica e formaz. didattica museale

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 02/09/2026
Nome e cognome del proponente: Esmeralda Fusaro
In qualità di: funzionario bibliotecario dei Musei nazionali di Perugia – DRMN Umbria

IL BOSCO DIDATTICO - UN LIBRO APERTO SULLA BIODIVERSITA'

SOGGETTO PROPONENTE **Associazione Amici e volontari del Bosco Didattico APS**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Educazione ambientale; Biodiversità ed ecosistemi	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE da 1 a 5	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 4 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA da concordare con il personale docente	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 10 euro/incontro Per classe: 250 euro/incontro
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente; Altro Indirizzo (altra sede): Bosco didattico - Via della trota - Ponte Felcino	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il BOSCO DIDATTICO si trova in un'area che offre molte opportunità per svolgere attività sull'ambiente: lungo il fiume Tevere, con un giardino botanico ricco di migliaia di specie vegetali, delimitato da torri medioevali che testimoniano l'antico rapporto uomo e territorio, in una posizione strategica rispetto ai principali centri dell'Umbria...
Il progetto è organizzato con percorsi educativi differenziati a seconda delle età dei/delle partecipanti e alle esigenze formativa della classe docente. Tutte le proposte sono collegate tra loro da un'idea comune: PRESENTARE LE VARIE COMPONENTI DEL TERRITORIO COME RISORSE, da gestire con grande attenzione e senso di responsabilità.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il nostro futuro è strettamente legato alle modalità di gestione del territorio e delle risorse disponibili, ancora di più per le prossime generazioni. Le risorse globali sono limitate e la continua crescita della popolazione e dei suoi bisogni rendono sempre più determinante un utilizzo consapevole di queste risorse, sia che si tratti di risorse naturali, sia che si parli di risorse storiche, culturali e/o artistiche.
Le responsabilità di ciascuno/a nell'uso delle risorse aumentano ogni giorno: dal 1992, al Bosco Didattico si cerca di aumentare la consapevolezza delle giovani generazioni attraverso attività ludiche e laboratoriali in grado di sviluppare emozioni e aumentare le conoscenze, con l'obiettivo di strutturare capacità di analisi, senso di appartenenza, responsabilità e rispetto.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
- Scuola dell'infanzia - giochi per conoscere le piante, sviluppo delle capacità di osservazione e di condivisione.
- Scuola primaria (scienze, educazione civica) - riconoscimento piante, sviluppo delle capacità di osservazione e di analisi critica dei motivi delle diffferenze osservate.
- Scuola secondaria di primo grado (scienze, educazione civica) - riconoscimento piante, sviluppo delle capacità di osservazione e di analisi critica dei motivi delle diffferenze osservate, approfondimento dei processi biologici e delle relazioni ecologiche, con collegamento alle interazioni che regolano le comunità umane, problem solving per la sostenibiltà...

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Ulteriori collegamenti possono essere sviluppati programmando specificatamente le attività con il personale docente di ciascuna classe. Ad esempio:
- Scienze naturali (biologia delle piante, botanica, ecologia...)
- Letteratura (collegamenti a testi letterari, mitologici, religiosi...)
- Geografia (dalle piante delle diverse parti del mondo per capire le diverse culture e le diversità ambientali...)
- Religione (il significato delle piante nelle diverse religioni...)
- Educazione civica (il concetto di economia circolare dal riuso al riciclo, alla differenziazione)

4.d Finalità generali
1. conoscenza del mondo vegetale e approfondimento del concetto di biodiversità
2. tutela dell'ambiente e uso sostenibile delle risorse
3. approfondimento dei concetti di ecosistema e di sviluppo sostenibile

4.e Obiettivi specifici
1. riconoscere le tipologie di piante
2. acquisire conoscenze su come le piante si adattano agli ambienti
3. apprezzare la diversità tra le piante come metafora delle diversità tra le persone

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Le attività vengono programmate specificatamente con il personale docente di ciascuna classe. dalle semplici visite al bosco di 4 ore a progetti più complessi su argomenti specifici, che potranno prevedere la fornitura di prodotti specifici (es. fogli di carta riciclata realizzati nei laboratori, ghirlande di foglie e rametti, piccoli prodotti di erboristeria, piantine...)

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Tutte le attività si svolgeranno all'aperto e stimolando l'osservazione e l'utilizzo anche degli altri sensi, per poi descrivere le sensazioni percepite. . Attività ludiche sono previste per le classi della scuola dell'infanzia e dei primi tre anni della scuola primaria. Le attività di apprendimento cooperativo per le classi di scuola secondaria di primo grado e ultimi anni della scuola primaria. I laboratori esperienzali per le attività di maggiore durata (superiore alle 8 ore).

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione; Altro

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
non necessario

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
A seconda delle attività: giochi, depliant, piantine di piante succulente...

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il Bosco didattico risulta accessibile anche da persone con bisogni specifici. Attività laboratoriali potranno essere svolte sia all'interno delle serre, sia nei locali della Torre del Molino - ex centrale idroelettrica e anche questi spazi risultano fruibili a tutti/e,

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione Amici e volontari del Bosco Didattico APS
8.b Forma giuridica: Associazione di Promozione Sociale
8.c Sede: c/o Cesvol - via Campo di Marte - Perugia. Operativa c/o Torre del Molino - Via della Trota
8.d Sito web: -
8.e Referente del progetto: Mauro Frattegiani
8.f Qualifica e ruolo del referente: dottore forestale - rappresentante legale dell'associazione
8.g Telefono: 347 1834849
8.h E-mail: mauro@frattegiani.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'Associazione svolge da anni attività di educazione ambientale, mutuando l'esperienza pregressa svolta dagli operatori, sempre al Bosco Didattico, attraverso il Centro di Esperienza ambientale, prima della nascita dell'Associazione (Legambiente, consorzio abn, comitato di gestione Bosco didattico). Ogni anno, il Bosco didattico accoglie migliaia di visitatori con visite guidate e attività ludico - cognitive, dalle scuole dell'infanzia alle scuole superiori.

9.b Operatori
1. **Antonella Zanotti** — *Operatrice*
Operatrice di educazione ambientale da oltre 15 anni
2. **Ilaria Boschi** — *Operatrice*
Laureata in Scienze naturali e Scienze forestali
3. **Mauro Frattegiani** — *Coordinatore/operatore*
Educazione ambientale dal 1996 con Legambiente - Comitato di Gestione Bosco Didattico ...

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 02/09/2026
Nome e cognome del proponente: Mauro Frattegiani
In qualità di: presidente dell'Associazione «Amici e volontari del Bosco Didattico APS»

I colori del Mondo - Laboratorio di teatro sull' intercultura e sull'aria acqua terra fuoco

SOGGETTO PROPONENTE **Tieffeu Teatro Figura Umbro**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 8/10	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1h	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 20/24 euro Per classe: 500/600 euro
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Teatro o auditorium; Cortile o giardino scolastico; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente; Palestra a disposizione della associazione Indirizzo (altra sede): Teatro di Figura di Perugia via del Castellano 2a	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto trasforma il teatro in un luogo magico dove il caos primordiale diventa spettacolo. Dal buio iniziale, i partecipanti nascosti sotto un grande telo nero vengono "liberati" e si trasformano nei quattro elementi: Aria, Acqua, Terra e Fuoco. Attraverso teli, scenografie, costumi, maschere ventagli e stoffe colorate, si da vita alla creazione: dal fuoco nasce il Sole, dalla notte la Luna e dalle terre i fiori danzanti. Il percorso valorizza il gioco espressivo e la narrazione, intrecciando miti e leggende di culture diverse per scoprire che le storie di tutti i popoli condividono le stesse emozioni. Il laboratorio favorisce l'incontro con l'altro e sperimenta la bellezza della diversità, attraverso l'uso di oggetti e stoffe per stimolare la fantasia e il movimento armonico.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno educativo di canalizzare il caos emotivo e stimolare il pensiero divergente attraverso il corpo. Il teatro con materiali poveri, come teorizzato da Otello Sarzi (1993), permette al bambino di usare l'oggetto come metafora protettiva per esprimersi liberi dal giudizio. L'uso creativo di materiali diversi si collega a Gianni Rodari (1973), per cui la manipolazione fantastica di elementi semplici innesca funzioni logico-immaginative essenziali per l'autonomia. L'intreccio transculturale e corale risponde alla necessità di inclusione e socializzazione. Come evidenzia Mario Castoldi (2016), la didattica laboratoriale trasforma l'azione in competenza, unendo il sapere al saper essere in una comunità di pratiche che valorizza la diversità nello spazio comune.
Fonti citate: Sarzi (1993); Rodari (1973); Castoldi (2016)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con le Indicazioni Nazionali per Infanzia e Primaria attraverso un approccio interdisciplinare. Per l'Infanzia, valorizza i campi d'esperienza "Il corpo e il movimento" (consapevolezza corporea) e "Immagini, suoni, colori" (linguaggi teatrali, uso di stoffe e teli). Nella Primaria si collega a Musica (ascolto del silenzio e dei ritmi), Arte e Educazione Fisica (movimento creativo e manualità con materiali semplici), Italiano e Storia (mitologia e narrazione). I traguardi e le competenze chiave mirano all'espressione corporea delle emozioni, alla coordinazione nello spazio e alla competenza sociale e civica: la narrazione transculturale educa all'ascolto dell'altro, alla cooperazione e al valore della diversità, stimolando la fantasia e la cittadinanza attiva.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si inserisce nella didattica partendo da una fase propedeutica basata sulla narrazione con i burattini e la scoperta dei materiali scenografici. Questa attività iniziale serve a catturare l'attenzione dei bambini e a creare una forte predisposizione all'ascolto, fondamentale per aiutarli ad assimilare i concetti e ad apprendere con facilità. Successivamente, il lavoro guidato sui quattro elementi e sulle diverse culture diventa lo stimolo per introdurre le normali conoscenze delle materie scolastiche. Le tappe successive prevedono giochi di rielaborazione e drammatizzazione sulle storie ascoltate legati alla creazione e alle culture del mondo, permettendo così di collegare stabilmente l'esperienza teatrale con il lavoro quotidiano svolto in classe.

4.d Finalità generali
1. Promuovere il benessere emotivo e la consapevolezza di sé
2. Favorire l'inclusione, l'empatia e l'apertura verso l'altro
3. Stimolare il pensiero divergente, attraverso il linguaggio espressivo verbale e non verbale

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare l'uso espressivo del corpo e del movimento nello spazio scenico
2. Utilizzare in modo creativo materiali semplici e di recupero
3. Collaborare con i compagni all'interno del gruppo
4. Riconoscere e rispettare le regole dell'ascolto reciproco e i tempi di intervento
5. Saper riconoscere e rappresentare i momenti chiave della creazione teatrale
6. Confrontare storie, miti e leggende di culture diverse cogliendone i punti di differenze e contatto

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Evento pubblico; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il progetto si conclude con una performance finale aperta alle famiglie che rompe gli schemi della recita tradizionale. Lo spettacolo non sarà ospitato su un canonico palcoscenico, ma all'interno di un open space flessibile e privo di barriere. Al centro dell'aula verrà tracciato un rettangolo che delimita lo spazio d'azione, attorno al quale si disporrà il pubblico. In questa cornice immersiva, i bambini reciteranno a 360 gradi, muovendosi liberamente e interagendo con la platea da ogni direzione. Questa scelta valorizza l'abbraccio corale tra attori e spettatori, trasformando l'evento in un rito collettivo in cui la creazione del mondo delle diverse culture e i quattro elementi prendono vita a stretto contatto con la comunità, celebrando in modo dinamico il percorso svolto.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La didattica attiva mette l'alunno al centro tramite un laboratorio esperienziale guidato da narrazione e storytelling. Una fase propedeutica, basata sull'osservazione diretta ed esplorazione degli elementi naturali, stimola la ricerca e scoperta guidata. Negli spazi al chiuso e all'aperto, l'attività ludica incontra la psicomotricità: i bambini sperimentano con il corpo il passaggio dal buio alla luce. Divisi in gruppi, affrontano dinamiche di problem solving per l'uso creativo dei teli e l'apprendimento cooperativo delle coreografie a 360 gradi. Questa attività teatrale e musicale si fonda sul protagonismo dei partecipanti; i docenti facilitano il processo, chiudendo ogni sessione con momenti di discussione e confronto in gruppo per elaborare l'inclusione culturale

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestre, open space o aule spaziose senza ingombri

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiali scenografici di stoffe e cartone, costumi, maschere, burattini, figure, materiale tecnico audio luci

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto si rivolge a tutti gli alunni di scuola dell'infanzia e primaria, richiedendo come unico presupposto il desiderio di esplorare e giocare insieme. Per garantire la massima partecipazione in sicurezza, l'open space sarà privo di barriere architettoniche e costantemente vigilato. L'inclusione di alunni con disabilità, BES o vulnerabilità linguistiche è assicurata dalla natura stessa dei linguaggi utilizzati: l'uso teatrale di teli e stoffe azzera le barriere verbali, valorizzando la comunicazione corporea e sensoriale. Per le difficoltà linguistiche, lo storytelling sfrutta canali visivi e sonori immediati. L'apprendimento cooperativo permette di personalizzare i ruoli scenici, affiancando tutor ai compagni più fragili per un successo collettivo.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Tieffeu Teatro Figura Umbro
8.b Forma giuridica: Ente Terzo Settore
8.c Sede: Via del Castellano 2a 06121 Perugia
8.d Sito web: www.tieffeu.com
8.e Referente del progetto: Gancarlo Vulpes
8.f Qualifica e ruolo del referente: Coordinatore e insegnate di teatro
8.g Telefono: 3388403476 3280308221
8.h E-mail: info@tieffeu.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Da oltre 40 anni il Tieffeu (Teatro Figura Umbro) opera come Centro di arti espressive e sperimentazione sull'infanzia e giovani. Riconosciuto dal Ministero della Cultura, partecipa con continuità ai programmi formativi del Comune di Perugia e della Regione. Ha realizzato centinaia di laboratori nelle scuole dell'infanzia e primarie, collaborando con numerosi circoli didattici e istituti comprensivi. L'azione si struttura in percorsi tematici interdisciplinari co-progettati con i docenti per rispondere ai bisogni scolastici. Il punto di forza è l'équipe di esperti in teatro e arti visive, con competenze pedagogiche globali. L'ente fornisce supporti didattici, materiali e corsi di aggiornamento per gli insegnanti, integrandosi nei curricula come compito di realtà innovativo.

9.b Operatori
1. **Giancarlo Vulpes** — *Coordinatore e Conduttore*
Insegnante di teatro e pedagogia teatrale
2. **Jhans Alexander Serna Rayme** — *Conduttore*
Esperto di teatro e arti visive
3. **Ada Mirabassi** — *Responsabile Collaboratrice*
Rappresentante legale e Scenografa
4. **Luciana Bianconi** — *Collaboratrice*
Esperta di animazione teatrale e scenografie

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 02/09/2026
Nome e cognome del proponente: Giancarlo Vulpes
In qualità di: coordinatore dei laboratori teatrali e vicepresidente dell'Associazione Tieffeu

Fiabe Favole Storie e Racconti - Laboratorio teatrale per la messa in scena di un testo

SOGGETTO PROPONENTE **Tieffeu - Teatro Figura Umbro**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 8/10	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1h	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 20/24 euro Per classe: 500/600 euro
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio; Palestra scolastica; Teatro o auditorium; Cortile o giardino scolastico; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente Indirizzo (altra sede): Teatro Figura Perugia Via del Castellano 2a	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Le fiabe, le favole e i racconti sono potenti strumenti educativi: aiutano i bambini a gestire le emozioni e a trovare risorse interiori. Il nostro laboratorio teatrale alterna narrazione e momenti ludico-espressivi in un viaggio magico. Attraverso grandi libri animati, figure e oggetti scenografici, i partecipanti scoprono che l'ascolto attento accende l'immaginazione. Il percorso prevede anche incontri dedicati alla manualità, con la costruzione di figure, burattini e oggetti di scena. I giochi di drammatizzazione e l'uso creativo degli spazi stimoleranno la fantasia, guidando il gruppo verso l'obiettivo finale del progetto: la messa in scena di un vero testo teatrale.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno educativo di alfabetizzazione emotiva e strutturazione dell'identità. Nella fascia 3-10 anni, i bambini affrontano la transizione verso il pensiero simbolico e la socializzazione. La letteratura pedagogica dimostra che la narrazione è il dispositivo primario con cui l'infanzia organizza l'esperienza e dà significato al mondo (Bruner, 1986). Le fiabe, attraverso l'invarianza delle funzioni narrative (Propp, 1928), offrono una mappa per decodificare la realtà, mentre il piano metaforico permette di esteriorizzare e superare le angosce inconsce (Bettelheim, 1976). La traduzione manuale e scenica di questi codici risponde alla necessità di un apprendimento incarnato ed espressivo.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda alle Indicazioni Nazionali integrando i Campi di esperienza (Infanzia) e le discipline (Primaria). Per l'Infanzia afferisce a "Il sé e l'altro", "I discorsi e le parole" e "Immagini, suoni, colori"; per la Primaria a Italiano, Arte e Immagine. Il percorso sviluppa la Consapevolezza ed Espressione Culturale. Elemento importante è il laboratorio di manualità dedicato alla costruzione artigianale di figure, burattini e oggetti di scena, che potenzia la motricità fine e l'espressività visiva. I traguardi mirano a potenziare l'ascolto, la cooperazione e l'uso integrato dei linguaggi verbali, corporei e plastico-artistici finalizzati alla drammatizzazione e alla messa in scena finale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra con la programmazione tramite tre fasi. Fase preparatoria: i docenti introducono in classe la lettura guidata e l'analisi strutturale delle storie scelte, lavorando sulla comprensione testuale. Fase di compresenza/approfondimento: durante il progetto, le attività manuali di costruzione di burattini e oggetti si collegano alla geometria (forme e volumi) e all'educazione civica (uso di materiali di riciclo e cooperazione). Fase di rielaborazione: dopo la messa in scena, l'esperienza viene rielaborata attraverso la produzione di testi scritti, riflessioni emotive e la documentazione iconografica del percorso. Questo approccio trasforma l'esperienza teatrale in un compito di realtà interdisciplinare.

4.d Finalità generali
1. Promuovere l'elaborazione emotiva e il superamento dei conflitti interiori
2. Sviluppare la resilienza e la speranza nel futuro
3. Potenziare l'ascolto empatico e l'immaginazione

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere la struttura e gli elementi costanti delle storie tramite l'ascolto attivo.
2. Sperimentare l'espressione corporea e la drammatizzazione nello spazio scenico
3. Collaborare nel lavoro di gruppo rispettando i compagni e le regole condivise
4. Produrre burattini, sagome e scene riutilizzando creativamente materiali di recupero
5. Rappresentare il testo teatrale finale integrando i diversi linguaggi espressivi

4.f Prodotto o momento conclusivo
Mostra o esposizione; Spettacolo o performance; Evento pubblico; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
La restituzione finale è strutturata per adattarsi alle esigenze specifiche della scuola dell'infanzia e della primaria. Lo spazio scenico non richiede un palco tradizionale: i bambini agiranno in un open space privo di ingombri, delimitato da semplici segni grafici a terra per definire l'area d'azione. Prima della messa in scena del testo teatrale, viene allestita una mostra-esposizione dei manufatti realizzati nei laboratori di manualità. I genitori e la comunità scolastica potranno così ammirare le figure, i burattini e le sagome creati. Al termine dell'evento, questi oggetti rimarranno ai bambini come ricordo tangibile dell'esperienza, da conservare a scuola o da portare a casa.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il metodo adotta la didattica attiva e il laboratorio esperienziale, dove gli alunni sono protagonisti e non spettatori. Lo storytelling iniziale stimola l'ascolto e l'esplorazione. Segue la fase di ricerca guidata e problem solving nel laboratorio artistico-teatrale: i bambini cooperano in piccoli gruppi (apprendimento cooperativo) per progettare e costruire burattini con materiali di riciclo. I giochi di drammatizzazione integrano l'attività psicomotoria, l'uso dello spazio e il gioco educativo. Ogni fase prevede momenti di discussione e confronto per l'elaborazione emotiva. L'elemento innovativo risiede nell'integrazione tra manipolazione plastica e azione scenica, trasformando l'errore in risorsa creativa.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Materiale di riciclo come rottoli di carta, stoffe, gomitoli di lana, forbici, palestre, aule spazi scolastici privi di ingombri

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Matreriale Scenografico, quinte, teli, stoffe, costumi scenici, burattini, figure e oggetti

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto ad alunni della scuola dell'infanzia e primaria. Come prerequisito è richiesta l'attitudine al lavoro di gruppo e alla manipolazione di materiali semplici. Per garantire la massima inclusione e accessibilità (disabilità, BES, svantaggio linguistico), le attività sono differenziate. Per le fragilità linguistiche si punta su codici non verbali, sulla mimica e sulla narrazione visiva con figure animate. La manipolazione per la costruzione dei burattini adotta supporti fisici facilitati e strumenti ergonomici sicuri. Le coreografie e l'uso dello spazio scenico vengono adattati in base alle capacità motorie di ciascuno. Il tutoring tra pari garantisce un ambiente protetto e privo di barriere relazionali.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Tieffeu - Teatro Figura Umbro
8.b Forma giuridica: Ente del Terzo Settore
8.c Sede: Via del Castellano 2a 06121 Perugia
8.d Sito web: www.tieffeu.com
8.e Referente del progetto: Giancarlo Vulpes
8.f Qualifica e ruolo del referente: Coordinatore e conduttore dei laboratori
8.g Telefono: 3388403476 3280308221
8.h E-mail: info@tieffeu.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Da oltre 40 anni il Tieffeu (Teatro Figura Umbro) opera come Centro di arti espressive e sperimentazione sull'infanzia e giovani. Riconosciuto dal Ministero della Cultura, partecipa con continuità ai programmi formativi del Comune di Perugia e della Regione. Ha realizzato centinaia di laboratori nelle scuole dell'infanzia e primarie, collaborando con numerosi circoli didattici e istituti comprensivi. L'azione si struttura in percorsi tematici interdisciplinari co-progettati con i docenti per rispondere ai bisogni scolastici. Il punto di forza è l'équipe di esperti in teatro e arti visive, con competenze pedagogiche globali. L'ente fornisce supporti didattici, materiali e corsi di aggiornamento per gli insegnanti, integrandosi nei curricula come compito di realtà innovativo.

9.b Operatori
1. **Giancarlo Vulpes** — *Coordinatore e Conduttore*
Insegnante di teatro e pedagogia teatrale
2. **Jhans Alexander Serna Rayme** — *Conduttore*
Esperto di teatro e arti visive
3. **Ada Mirabassi** — *Responsabile e Collaboratrice*
Legale rappresentante e Scenografa
4. **Luciana Bianconi** — *Collaboratrice*
Esperta di animazione teatrale e scenografie

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 03/09/2026
Nome e cognome del proponente: Giancarlo Vulpes
In qualità di: coordinatore e vicepresidente dell'Associazione Tieffeu

L'Allegra Fattoria - Laboratorio teatrale sull'alimentazione e sulle api

SOGGETTO PROPONENTE **Tieffeu -Teatro Figura Umbro**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 8/10	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1h	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 20/24 euro Per classe: 500/600 euro
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Teatro o auditorium; Cortile o giardino scolastico; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente Indirizzo (altra sede): Teatro Figura Umbro Via del Castellano 2a	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il laboratorio utilizza i linguaggi teatrali ed espressivi per promuovere l'educazione alimentare e la sostenibilità ambientale. La scena si trasforma nell'orto di una fattoria didattica: guidati dal personaggio Dino Conta, gli alunni sperimentano attivamente le fasi della semina e della coltivazione, scoprendo il ciclo vitale dei prodotti vegetali e il valore nutrizionale di una sana alimentazione. L'intervento dell'ape Fantasia introduce la complessa tematica della biodiversità e della tutela ecologica: attraverso una simulazione corporea, il gruppo collabora per salvare l'habitat degli insetti impollinatori, comprendendo il loro ruolo vitale per il pianeta e l'origine biologica di nutrienti naturali come il miele.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno educativo di contrastare le abitudini alimentari scorrette e la crescente disconnessione dei bambini dalla natura. Nella fascia scolastica, la comprensione delle relazioni ecologiche e della salute necessita di esperienze concrete e non solo teoriche. La pedagogia dimostra che l'apprendimento basato sull'esperienza e sul fare favorisce l'adozione di sani stili di vita (Dewey, 1938). L'uso del gioco teatrale e della narrazione permette di superare l'indifferenza verso il cibo sano, stimolando la consapevolezza nutrizionale attraverso l'emozione e il gioco (Gardner, 1993). L'esperienza attiva risponde al bisogno di formare cittadini consapevoli e responsabili verso l'ambiente (Morin, 2015).

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda alle Indicazioni Nazionali collegandosi strettamente all'Educazione Civica (sostenibilità e salute) e alle scienze. Per la Scuola dell'Infanzia, fa riferimento ai campi di esperienza "Il corpo e il movimento" (benessere e alimentazione) e "La conoscenza del mondo" (rispetto della natura e della biodiversità). Nella Scuola Primaria si integra con Scienze, Geografia e Arte. Il percorso sviluppa la Competenza in materia di cittadinanza e la competenza scientifico-tecnologica. I traguardi mirano a far riconoscere la provenienza dei cibi, l'importanza della tutela ecologica (il ruolo delle api) e a potenziare la cooperazione nel gruppo attraverso i linguaggi espressivi del teatro.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra con la programmazione di classe attraverso tre fasi operative. Fase preparatoria: i docenti introducono i temi della sana alimentazione e della biodiversità tramite letture in classe e conversazioni guidate sulle abitudini alimentari personali. Fase di approfondimento: in concomitanza con il laboratorio, le discipline scientifiche e geografiche approfondiscono la vita delle api, la catena alimentare e l'ecologia. Fase di rielaborazione: al termine dell'esperienza teatrale, gli alunni realizzano un piccolo diario dell'orto, cartelloni illustrati sulla tutela delle api e ricette sane da condividere. L'esperienza si trasforma così in un compito di realtà interdisciplinare e duraturo.

4.d Finalità generali
1. Educare a stili di vita sani
2. Sviluppare la coscienza ecologica
3. Potenziare l'espressività teatrale

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere l'importanza del cibo sano e la provenienza dei prodotti della terra.
2. Descrivere il ruolo biologico delle api e il concetto di biodiversità planetaria
3. Sperimentare l'uso del corpo e dello spazio scenico attraverso il gioco teatrale
4. Collaborare nel lavoro di gruppo per risolvere problemi di tutela ecologica simulati
5. Rappresentare dinamiche ambientali e agricole integrando i diversi linguaggi espressivi

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Evento pubblico; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
La performance conclusiva è progettata per essere estremamente flessibile e adattarsi alle diverse esigenze logistiche della scuola. La restituzione finale non richiede necessariamente un palcoscenico tradizionale: può svolgersi agevolmente in un open space o in un salone privo di ingombri, dove lo spazio dell'azione teatrale viene delimitato da semplici riferimenti visivi a terra. Durante l'evento, gli alunni daranno vita alle dinamiche ecologiche e agricole apprese, interagendo attivamente in uno spazio condiviso. Questa modalità aperta favorisce una partecipazione spontanea, sicura e inclusiva, trasformando la recita in una festa comunitaria focalizzata sulla salute e sul rispetto della natura.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il metodo fonde didattica attiva e storytelling teatrale per tradurre la scienza in esperienza. Attraverso lo sfondo integratore della fattoria, la narrazione aggancia l'interesse e introduce i contenuti. Nel laboratorio esperienziale, il fare e la simulazione della semina rendono gli alunni veri protagonisti. L'approccio ludico e l'attività psicomotoria permettono di interiorizzare i concetti ecologici attraverso il movimento e l'emozione. L'apprendimento cooperativo allena al problem solving condiviso: il gruppo unisce le forze per salvaguardare la biodiversità. L'elemento innovativo risiede nell'uso della metafora teatrale per generare stili di vita sani ed ecocompatibili.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra, aule o spazi scolastici privi di ingombri

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiali scenografici, teli, stoffe, quinte, cartoni, costumi scenici, materiale tecnico audio-luce

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto ad alunni della scuola dell'infanzia e primaria. Come requisiti sono richieste l'attitudine al lavoro cooperativo e la capacità di seguire semplici indicazioni di gioco. Per garantire la massima inclusione e accessibilità (disabilità, BES, barriere linguistiche), le attività teatrali e manipolative sono differenziate. Per superare lo svantaggio linguistico si valorizzano i codici non verbali, la mimica e la narrazione visiva con figure animate. I giochi psicomotori (come la simulazione delle api) vengono adattati in base alle capacità motorie di ciascuno, garantendo l'interazione in piena sicurezza. Il tutoring tra pari e la flessibilità dello spazio azzerano le barriere relazionali.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Tieffeu -Teatro Figura Umbro
8.b Forma giuridica: Ente Terzo Settore
8.c Sede: Via del Castellano 2a 06121 Perugia
8.d Sito web: www.tieffeu.com
8.e Referente del progetto: Giancarl Vulpes
8.f Qualifica e ruolo del referente: Coordinatore e Condutore dei laboratori tetrali
8.g Telefono: 3388403476 3280308221
8.h E-mail: info@tieffeu.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Da oltre 40 anni il Tieffeu (Teatro Figura Umbro) opera come Centro di arti espressive e sperimentazione sull'infanzia e giovani. Riconosciuto dal Ministero della Cultura, partecipa con continuità ai programmi formativi del Comune di Perugia e della Regione. Ha realizzato centinaia di laboratori nelle scuole dell'infanzia e primarie, collaborando con numerosi circoli didattici e istituti comprensivi. L'azione si struttura in percorsi tematici interdisciplinari co-progettati con i docenti per rispondere ai bisogni scolastici. Il punto di forza è l'équipe di esperti in teatro e arti visive, con competenze pedagogiche globali. L'ente fornisce supporti didattici, materiali e corsi di aggiornamento per gli insegnanti, integrandosi nei curricula come compito di realtà innovativo.

9.b Operatori
1. **Giancarlo Vulpes** — *Coordinatore e Conduttore*
Insegnante di teatro e pedagogia teatrale
2. **Jhans Alexander Serna Rayme** — *Conduttore*
Esperto di teatro e arti visive
3. **Ada Mirabassi** — *Responsabile e Collaboratrice*
Legale rappresentante e Scenografa
4. **Luciana Bianconi** — *Collaboratrice*
Esperta di animazione teatrale e scenografie

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 03/09/2026
Nome e cognome del proponente: Giancarlo Vulpes
In qualità di: coordinatore dei laboratori teatrali e vicepresidente dell'Associazione Tieffeu

Ripuliamo Ricicliamo e Rigiochiamo Laboratorio teatrale sul riciclo creativo e sul ciclo dell'acqua

SOGGETTO PROPONENTE Tieffeu - Teatro Figura Umbro

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 8/10	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1h	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 20/24 euro Per classe: 500/600 euro
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Teatro o auditorium; Cortile o giardino scolastico; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente Indirizzo (altra sede): Teatro Figura Umbro Via del castellano 2a 06121 Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il laboratorio teatrale "Ripuliamo, Ricicliamo e Rigiochiamo" unisce educazione ambientale, creatività e consapevolezza ecologica in linea con l'Obiettivo 12 dell'Agenda 2030. Premiato da Gesenu come "miglior Spettacolo", il progetto fonde la gestione dei rifiuti e la tutela dell'acqua in un unico percorso. Attraverso il gioco espressivo e la drammatizzazione, i partecipanti riflettono sull'impatto della plastica ed esplorano i tre stati dell'oro blu (solido, liquido, gassoso) come risorsa vitale. Il percorso prevede una prima fase propedeutica su gesto e spazio, e una seconda incentrata sulla creazione di copione, scene e costumi con materiali riciclati, che culminerà nello spettacolo finale.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto nasce dal bisogno educativo di insegnare ai giovani il rispetto per la natura partendo dai loro gesti quotidiani, come gettare un rifiuto o usare l'acqua. Spesso l'ecologia viene spiegata solo a parole, ma a questa età i bambini hanno bisogno di imparare facendo e usando il corpo. Il teatro e il gioco diventano così strumenti semplici e divertenti per capire argomenti importanti [Cambi, 2018]. Trasformare la plastica in costumi o mettere in scena il viaggio di una goccia d'acqua aiuta i partecipanti a sviluppare la fantasia, a collaborare con i compagni e a capire che le nostre azioni possono proteggere o rovinare il pianeta [Massa, 1997].

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda al curricolo unendo i campi di esperienza dell'Infanzia e le discipline della Primaria. Si collega direttamente all'Educazione Civica per la cura dell'ambiente. Per i più piccoli stimola i campi "Il corpo e il movimento" e "Immagini, suoni, colori" attraverso la drammatizzazione e il riciclo creativo. Nella primaria si lega a Scienze (gli stati dell'acqua), Arte e Musica (uso dei materiali e giochi sonori). I traguardi mirano a sviluppare la consapevolezza che l'acqua e la natura vanno protette, e la capacità di collaborare in gruppo. I bambini imparano così a esprimersi in modo creativo e a diventare cittadini responsabili.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra nella programmazione quotidiana attraverso tre fasi chiare. Come attività preparatoria in classe, i docenti possono avviare conversazioni guidate sull'uso della plastica e sulla raccolta differenziata, raccogliendo con i bambini i materiali di scarto da usare a teatro. Durante il laboratorio, l'esperienza si integra con le lezioni di scienze sull'inquinamento e il ciclo dell'acqua. Infine, come rielaborazione e approfondimento, le attività continuano in classe tramite la produzione di disegni, cartelloni ecologici, testi descrittivi dello spettacolo o riflessioni scritte sull'importanza di non sprecare l'acqua. In questo modo il teatro diventa un amplificatore della didattica ordinaria.

4.d Finalità generali
1. Sviluppo della coscienza ecologica e civica
2. Incentivazione del pensiero creativo e del riciclo
3. Potenziamento del benessere relazionale e corporeo

4.e Obiettivi specifici
1. Produrre costumi e scene riutilizzando materiali di scarto
2. Applicare le regole della raccolta differenziata a scuola
3. Rappresentare con il corpo il ciclo dell'acqua
4. Collaborare nel gruppo per realizzare lo spettacolo
5. Rispettare lo spazio e i compagni durante i giochi

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Lo spettacolo può svolgersi sia su un palco tradizionale sia in un open space. Questa flessibilità elimina il distacco tra attori e spettatori. I partecipanti possono così occupare e sfruttare lo spazio in ogni direzione, superando la classica divisione bidimensionale

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il metodo mette gli alunni al centro come protagonisti attivi. Tramite la didattica attiva e il laboratorio esperienziale, i partecipanti non ascoltano una lezione, ma imparano facendo: toccano e trasformano i rifiuti per creare scene e costumi. Il gioco educativo e la psicomotoria si integrano nelle coreografie, dove i giovani esplorano col corpo il ciclo dell'acqua. Con lo storytelling e la discussione di gruppo, i partecipanti affrontano il problema dell'inquinamento, trovando insieme soluzioni creative (problem solving). L'elemento innovativo è l'uso di un open space flessibile: si abbatte la divisione tra attori e pubblico, permettendo un apprendimento cooperativo e immersivo nello spazio.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
materiali di recupero come taniche, buste plastica, cartoni

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
materiali scenografici teli, steffo, cartoni, costumi scenici, burattini, figure, materiale tecnico audio-luce

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a tutti gli alunni dell'infanzia e della primaria. Non servono requisiti specifici, se non la disponibilità a partecipare a giochi motori ed espressivi. L'uso dell'open space garantisce un accesso sicuro, privo di barriere architettoniche e adatto a ogni mobilità. La forte base corporea, gestuale e musicale abbatte le barriere linguistiche per gli alunni stranieri o con difficoltà di linguaggio. Per i bambini con disabilità o BES si prevedono adattamenti su misura: compiti personalizzati nella creazione dei costumi, ruoli teatrali flessibili basati sulle abilità del singolo e l'uso di tutoraggio tra pari. L'apprendimento cooperativo assicura che ognuno si senta parte attiva del gruppo.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Tieffeu - Teatro Figura Umbro
8.b Forma giuridica: Ente del Terzo Settore
8.c Sede: Via del Castellano 2a 06121 Perugia
8.d Sito web: www.tieffeu.com
8.e Referente del progetto: Giancarlo Vulpes
8.f Qualifica e ruolo del referente: Coordiantore e Conduttore dei laboratori teatrali
8.g Telefono: 3388403476 3280308221
8.h E-mail: info@tieffeu.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Da oltre 40 anni il Tieffeu (Teatro Figura Umbro) opera come Centro di arti espressive e sperimentazione sull'infanzia e giovani. Riconosciuto dal Ministero della Cultura, partecipa con continuità ai programmi formativi del Comune di Perugia e della Regione. Ha realizzato centinaia di laboratori nelle scuole dell'infanzia e primarie, collaborando con numerosi circoli didattici e istituti comprensivi. L'azione si struttura in percorsi tematici interdisciplinari co-progettati con i docenti per rispondere ai bisogni scolastici. Il punto di forza è l'équipe di esperti in teatro e arti visive, con competenze pedagogiche globali. L'ente fornisce supporti didattici, materiali e corsi di aggiornamento per gli insegnanti, integrandosi nei curricula come compito di realtà innovativo.

9.b Operatori
1. **Giancarlo Vulpes** — *Coordinatore Conduttore*
Insegnate di teatro e pedagogia teatrale
2. **Jhans Alexander Serna Rayme** — *Conduttore*
Esperto di teatro e arti visive
3. **Ada Mirabassi** — *Responsabile Collaboratrice*
Rappresentante legale e Scenografa
4. **Luciana Bianconi** — *Collaboratrice*
Esperta di animazione teatrale e scenografie

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 04/09/2026
Nome e cognome del proponente: Giancarlo Vulpes
In qualità di: coordinatore dei laboratori teatrali e vicepresidente dell'Associazione Tieffeu

Raccontiamoci con la penna libera!

SOGGETTO PROPONENTE **Marina Biasi - formatrice esperta in metodologie narrative autobiografiche libera professionista**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Scrittura creativa e narrazione; Storytelling e pratiche narrative	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 8
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE sei incontri (6)	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO due incontri da un'ora ciascuno e quattro incontri da un'ora e trenta minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale o quindicinale, in base alle necessità della classe	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 480
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Biblioteca scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il laboratorio di scrittura autobiografica è uno spazio - tempo in cui, grazie a modalità creative e coinvolgenti, le/i partecipanti scoprono di avere una storia da raccontare; con una penna, un taccuino e una conduzione facilitante, esse/i accedono alla propria memoria e sviluppano la capacità riflessiva. La scrittura di sé consente loro di trasformare esperienze quotidiane e vissuti in racconti e trovare significati. Si configura, pertanto, come una pratica pedagogica e formativa grazie alla quale rappresentarsi - in modo inedito - nel divenire della propria identità.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Secondo D. Demetrio (Ricordare a scuola. Fare memoria e didattica autobiografica, Laterza 2003), l'approccio autobiografico promuove pratiche educative che si declinano in: pedagogia della memoria individuale e collettiva; pedagogia della narrazione come strumento di conoscenza di sé, degli altri, del mondo; pedagogia dell'interiorità e dell'autoformazione; pedagogia dell'ascolto di sé e dell'altro. Dunque, fare autobiografia a scuola risponde al bisogno fondamentale in età evolutiva di trovare la propria voce e dare una forma, sebbene transitoria, alla propria identità. Inoltre, il metodo autobiografico permette di far crescere e coltivare l'intelligenza autobiografica, ovvero un insieme di "intelligenze": cognitiva, etica, emotiva (in Danieli, Macario, Mimesis 2019).

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Scrivere di sé incentiva ad affezionarsi allo scrivere, forma la mente all'uso e all'abitudine di forme di pensiero che incrementano competenze funzionali (saper esporre, argomentare) e personali (osservazione silenziosa, concentrazione, attenzione), facilita le domande interiori, consente di esercitare più formae mentis e di svilupparle progressivamente in intrecci narrativi sempre nuovi e originali (Demetrio 2003, op. cit.). Tutto ciò ha enormi potenzialità per lo sviluppo e il miglioramento della capacità linguistica e della capacità immaginativa; inoltre sostiene l'acquisizione di alcune competenze trasversali: ascolto, non giudizio, aver cura, empatia.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Prima dell'avvio del laboratorio, si chiede all'insegnante di far preparare alla classe il quaderno dedicato al laboratorio: è il primo atto di cura verso si sé e la propria storia, perché non sarà un quaderno qualunque o un quaderno costoso ad accogliere i brani autobiografici, ma un quaderno la cui copertina verrà personalizzata in base alla sensibilità e desiderio soggettivi utilizzando immagini, disegni o altro materiale creativo. In fase di progettazione del laboratorio, si chiede all'insegnante se c'è qualche tematica che sta accompagnando trasversalmente l'anno scolastico e quindi le proposte di scrittura saranno in linea con questa. Altra possibilità: si invita l'insegnante a proseguire con attività analoghe a quelle del laboratorio, seguendo il metodo utilizzato dall'esperta.

4.d Finalità generali
1. sostenere e facilitare processi stimativi (autostima, eterostima, esostima) (Demetrio, 1999)
2. agevolare lo sviluppo identitario (costruire un sé, costruire un noi)
3. tenere insieme sviluppo cognitivo e scoperta del valore ludico del raccontarsi e del ricordare

4.e Obiettivi specifici
1. valorizzare esperienze, vissuti soggettivi e auto-riflessività grazie al racconto e all'ascolto
2. facilitare la consapevolezza del nesso tra scrittura e lettura e entrare "nella parte di chi scrive"
3. sperimentare il mondo dell'immaginazione e della scrittura di poesie e brevi storie
4. saper stare in una dimensione collettiva, rispettando il proprio turno di parola
5. incrementare conoscenza, scambio, fiducia e confronto in classe
6. sperimentare modalità di scrittura coinvolgenti, creative, motivanti

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Durante il laboratorio bambine e bambini scriveranno poesie e storie nel proprio quaderno dedicato, seguendo le indicazioni dell'esperta. Nell'ultimo incontro si chiede loro di scegliere due scritture che vogliono inserire nel reading di restituzione alle famiglie. La metodologia prevede che la scelta delle scritture sia lasciata alle/agli scriventi, in base a ciò che desiderano rappresentare di sé (la libertà di scelta è fondamentale, sia ai fini dell'acquisizione dell'autonomia, che per mantenere la fiducia nel patto educativo secondo cui le scritture appartengono a chi scrive) Le scritture scelte vengono

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Didattica attiva; Narrazione e storytelling

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Inizialmente si definisce il patto autobiografico che ha la seguente cornice: pur restando ancorato al tema o indicazione di scrittura, chi scrive è libero nella forma e lunghezza del testo; dopo la scrittura vi è la condivisione libera e facoltativa di esso; si invita a un ascolto rispettoso e non giudicante; le scritture non saranno valutate dall'esperta o dall'insegnante; dopo la condivisione, l'esperta guida una riflessione su quanto è emerso dalle scritture. Ogni incontro ha questo andamento: introduzione alla tematica con letture, visione di immagini, fotografie, oggetti, ascolto di musiche / suoni (il tutto è calibrato sull'età dei partecipanti); scrittura individuale; condivisione e successiva riflessione guidata Si termina con una parola significativa relativa all'incontro

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Scheda di osservazione dell'insegnante; Restituzione finale con la classe; Altro
Altro: In linea con la metodologia, laddove l'età lo consente, si propone una conclusione narrativa

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il laboratorio di scrittura autobiografica è pensato per un'ampia partecipazione, grazie a sue caratteristiche metodologiche e teoriche. Poiché il fine del laboratorio non è performativo, ma auto-espressivo e di ricerca personale ("la mia storia, la mia interiorità"), tutti possono partecipare e nel patto si chiede autenticità, non una "bella scrittura" (è sufficiente un rigo, una parola). Chi ha un background migratorio scrive in base alla propria competenza dell'italiano (l'insegnante aiuta con traduttore) e non si preoccupa dell'eventuale errore (è definito dal patto); chi ha bisogni educativi speciali scrive con carta e penna, se possibile, altrimenti scrive con pc; chi non scrive, è agevolato dall'insegnante di sostegno e può rispondere alla consegna con disegni o altri dispositivi.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Marina Biasi - formatrice esperta in metodologie narrative autobiografiche libera professionista
8.b Forma giuridica: Libera Professionista
8.c Sede: Perugia - residente in via XX Settembre 21 - 06121
8.e Referente del progetto: Marina Biasi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Psicologa Formatrice esperta in metodologie narrative autobiografiche libera professionista
8.g Telefono: 338 - 6018766
8.h E-mail: marina.biasi74@gmail.com
8.i PEC: marina.biasi.003@psypec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Partecipazione al progetto nazionale "Nati per scrivere" e alla relativa pubblicazione (a cura di Danieli, Macario, Mimesis, 2019) in qualità di esperta della Libera Università dell'Autobiografia (LUA). Esperienza decennale come conduttrice di laboratori di scrittura autobiografica presso I. C. Perugia 1 - 2 - 3 - 5 - 7 - 13 (primarie e secondarie di I grado) e scuola secondaria di I grado B. Di Betto. Esperienza decennale come formatrice sulla metodologia autobiografica per insegnanti di scuole primarie e secondarie di I grado a Perugia, Marsciano, Assisi, Città di Castello, Gubbio, Tolentino. Partecipazione al progetto nazionale "Cara LUA ti scrivo - scrivere di sé ai tempi del coronavirus" con i "diari della quarantena" - tre classi di scuola primaria - Perugia e Marsciano 2020

9.b Operatori
1. **Marina Biasi** — *esperta formatrice*
Corsi per insegnanti - Fondazione S. Anna Perugia - dal 2017 a
2. **Marina Biasi** — *esperta formatrice*
Corsi per insegnanti - Punto Arlecchino MCE - Perugia 2023

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 03/09/2026
Nome e cognome del proponente: Marina Biasi
In qualità di: formatrice esperta in metodologie autobiografiche, libera professionista

CRESCERE IN EQUILIBRIO: YOGA, RESPIRO E MINDFULNESS

SOGGETTO PROPONENTE Ashtra Temple

3. AREA TEMATICA PREVALENTE	3. DESCRITTORI		
1. Educazione motoria, sport e psicomotricità	Psicomotricità educativa e funzionale; Benessere e stili di vita attivi		
2.A ORDINE DI SCUOLA	**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO**	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI**	
Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado	nuovo	15	
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI			
Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE	**5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO**	**5.D.3 CADENZA PREVISTA**	**5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA)**
6	60 minuti	Un incontro a settimana per 6 settimane	Per bambino: 8 € / 10 €
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI	**5.B–C LUOGHI ESTERNI**		
Aula scolastica; Laboratorio; Palestra scolastica; Spazi esterni vicini alla scuola	—		

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
È un percorso educativo attraverso il movimento consapevole, pensato per accompagnare gli alunni nello sviluppo di attenzione, consapevolezza corporea e controllo delle emozioni. Il progetto promuove l'idea del «rallentare».

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto offre agli alunni uno spazio di ascolto, movimento e consapevolezza, in risposta ai ritmi e agli stimoli della quotidianità. Come sottolinea Paoli, «lo yoga può sostenere l'ascolto interiore, la concentrazione, la gestione emotiva delle tensioni»; Montagna evidenzia «come un approccio giocoso allo yoga possa far emergere le capacità e la creatività» degli alunni (Valeria Paoli 2025; Stefania Montagna 2019).
Fonti citate: Valeria Paoli, 2025; Stefania Montagna, 2019

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Nelle scuole il progetto si collega all'educazione motoria e all'educazione alla salute e al benessere, sviluppando consapevolezza corporea, coordinazione, attenzione, ascolto e capacità di partecipazione.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività potranno essere collegate a percorsi già affrontati in classe relativi al corpo, alle emozioni, alla salute, alla relazione con gli altri e agli stili di vita attivi.

4.d Finalità generali
1. Promuovere la consapevolezza corporea
2. Favorire lo sviluppo dell'attenzione
3. Sostenere esperienze inclusive, non competitive e cooperative

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere le sensazioni
2. Sperimentare semplici tecniche di respirazione
3. Coltivare calma interiore
4. Migliorare la concentrazione
5. Sviluppare un'educazione emotiva
6. Esplorare il proprio mondo interiore

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il percorso potrà concludersi con un elaborato, con una pratica collettiva e con una restituzione dell'esperienza.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Attività motoria o psicomotoria

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
L'elemento caratterizzante del percorso consiste nell'integrare movimento, respirazione e consapevolezza all'interno di un'unica esperienza educativa, offrendo agli alunni strumenti semplici e accessibili, utili anche nella quotidianità scolastica.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Spazio adeguato allo svolgimento delle attività motorie, preferibilmente palestra o aula libera da arredi ingombranti.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiali e piccoli attrezzi forniti dal proponente: cartoncini, palline, cuscini.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il laboratorio è strutturato per rendere accessibile a tutti i bambini l'attività prevista, che è senza limitazioni.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Ashtra Temple
8.b Forma giuridica: Persona fisica
8.c Sede: Via del Fosso 12/A, 06128 Perugia
8.d Sito web: ashtra-temple.it
8.e Referente del progetto: Ashtra Baioni
8.f Qualifica e ruolo del referente: Istruttrice yoga e pilates (qualificata FIE/CONI)
8.g Telefono: 3491070058
8.h E-mail: ashtra.baioni@gmail.com
8.i PEC: a.baioni@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Ottobre 2025 – Yoga creativo, scuola dell'infanzia presso il Piccolo Principe, Perugia.
Maggio 2026 – Yoga per bambini, una finestra sul mondo, presso biblioteca.
Marzo/giugno 2024 – Laboratorio creativo di yoga, nido d'infanzia Acquiddone/Villocchio.

9.b Operatori
1. **Ashtra Baioni** — *Istruttrice yoga e pilates (qualificata FIE/CONI)*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ashtra Baioni
In qualità di: proponente

NOI ETRUSCHI IN FESTA

SOGGETTO PROPONENTE Associazione Culturale Catha OdV

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Storia locale e memoria collettiva; Conoscenza e valorizzazione del territorio	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 6
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 3	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA Primi due incontri, uno alla settimana per 2 settimane consecutive. Il terzo dopo un mese dal 2°.	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 0 Per classe: 0
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
"Perugia Etrusca in festa" è un progetto che da anni è conosciuto nelle scuole perugine e di periferia come un'opportunità di conoscenza della cultura etrusca, che si sviluppa in 3 incontri: il primo dedicato ad una lezione sulla storia degli Etruschi a partire dalle civiltà "delle stelle" che li hanno preceduti; il secondo è dedicato alle domande degli studenti e agli approfondimenti; nell'ultimo di sviluppa un dibattito durante il quale si stimola la riflessione sull'evoluzione dell'etica dagli Etruschi ad oggi. Il risultato dell'ultimo incontro sarà un elaborato (musicale, interviste, rappresentazioni) che verrà esibito in occasione della festa del 5 marzo (data variabile) presso la sala Sant'Anna.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Utilizzare il territorio come fonte storica primaria nello studio scolastico (W. Panciera in "Insegnare storia nella scuola primaria e dell'infanzia") ha lo scopo di demolire l'apprendimento in una modalità nozionistica sterile: nello specifico come scrive B. Borghi in "La didattica del patrimonio per la didattica della storia", l'intento del progetto è quello di leggere la storia del territorio come espressione di profondi valori di una società antica e metterli in diretto confronto con quella di oggi, stimolando il senso critico degli studenti e ponendo la civiltà etrusca a confronto con i principi dell'Agenda 2030 (Linee Guida Nazionali per l'insegnamento dell'Educazione Civica - Legge 92/2019).

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda in primis con il programma di studio di storia: nelle V primarie si studia la civiltà etrusca e le I scuole secondarie studiano l'inizio del popolo romano fondato sulle "macerie" etrusche. Tecnologia: nello studio dell'architettura e della scelta dei materiali di costruzione, visibile con la visita al centro storico e l'osservazione delle mura etrusche. Scienze: l'osservazione della volta stellata dagli Egizi agli Etruschi, lo gnomone e la capacità di orientamento. Educazione civica: agenda 2030, nello specifico i goal 1, 2, 5, 6, 16.

4.d Finalità generali
1. Conoscenza della storia del territorio
2. Riflessione sulla società odierna a confronto con i principi Etruschi
3. Creatività nell'esprimere quanto appreso dal progetto

4.e Obiettivi specifici
1. Confrontare le civiltà studiate (Egizi, Greci, Etruschi, Pelasgi, attuale)
2. Utilizzare le informazioni storiche acquisite in maniera critica e creativa
3. Argomentare i punti di forza e di debolezza delle civiltà
4. Elaborare un lavoro finale
5. Rappresentare le peculiarità che sono emerse al punto 3

4.f Prodotto o momento conclusivo
Evento pubblico

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il momento conclusivo è la festa del 4 e del 5 marzo, data della fondazione etrusca della città di Perugia. Nell'occasione le classi partecipanti sono invitate alla sala Sant'Anna per dar vita e condivisione ai propri elaborati. Si tratta di un evento pubblico aperto a tutta la cittadinanza. Durante queste giornate sono invitati anche oratori eccelsi che interverrano per contribuire al fianco degli studenti alla promozione della cultura e civiltà etrusca.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Discussione e confronto in gruppo; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
A seguire della prima lezione, gli studenti saranno messi in consizione di confrontarsi, i gruppi di studio saranno quindi indirizzati verso argomenti di approfondimento a seconda della direzione argomentativa; durante tutto il secondo incontro gli esperti del progetto saranno presenti in aula per poter supportare e integrare le conoscenze con approfondimenti pertinenti al singolo gruppo di studio.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula e lim

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Dispense didattiche, solo su richiesta dell'insegnante; video della festa del 5 marzo.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto si rivolge a gruppi classe e in virtù di ciò entriamo nelle aule rivolgendoci a tutti gli studenti: durante il primo incontro, il più passivo dei tre per gli studenti, abbiamo modo di osservare e captare le difficoltà, le potenzialità e le fragilità dei singoli componenti del gruppo. Grazie anche al supporto degli insegnanti, sviluppiamo della modalità personalizzate alla singola classe sulla base delle fragilità e potenzialità presenti al suo interno. Negli anni passati abbiamo incontrato variegate situazioni all'interno delle classi, ma grazie all'elasticità metodologica siamo sempre riusciti ad includere tutti i partecipanti.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione Culturale Catha OdV
8.b Forma giuridica: Associazione
8.c Sede: Via Campo di Marte 14/H
8.d Sito web: https://associazionecatha.it/
8.e Referente del progetto: Maddalena Mommi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Educatrice in strutture residenziali e semi-residenziali per minori
8.g Telefono: 3713513245
8.h E-mail: cathaassociazione@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'associazione Catha dopo aver realizzato il Museo multimediale Rasna al fine di rendere più accessibile ai giovani la conoscenza della cultura e civiltà etrusca, ha attivato il progetto "Noi Etruschi in festa" che si rinnova annualmente. Vengono invitate tutte le scuole di Perugia e dintorni. Il programma del progetto si è consolidato e perfezionato negli anni. Le attività sono state svolte gratuitamente dall'associazione che si vede promotrice del progetto e ha sempre raccolto un discreto successo soprattutto per l'occasione che viene offerta agli studenti di mettersi alla prova con l'esibizione finale.

9.b Operatori
1. **Luciano Vagni** — *Coordinatore*
Ingegnere fondatore dell'associazione e responsabile dei ritrovamenti Etruschi sotto la Cattedrale
2. **Maddalena Mommi** — *Educatrice*
Responsabile del materiale educativo e operatrice alla didattica
3. **Natalia Sforna** — *Grafica*
Elaborazione dei materiali grafici

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Luciano Vagni
In qualità di: coordinatore

Scacchi: un gioco per crescere...insieme!

SOGGETTO PROPONENTE Cecilia Stella

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Benessere psicologico e prevenzione del disagio; Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 13	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 550
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone un corso di scacchi; il gioco degli scacchi è un valido strumento educativo che consente di promuovere lo sviluppo di alcune abilità cognitive (pianificazione, inibizione dell'impulsività, auto monitoraggio, memoria e teoria della mente) la regolazione emotiva (gestione dell'errore, attribuzione causale interna e auto-efficacia) e un clima di classe inclusivo (gestione delle conflittualità e valorizzazione delle diversità), con particolare attenzione alle persone con disabilità. Per raggiungere tali finalità, il gioco e le spiegazioni teoriche saranno accompagnate da attività ludico-didattiche, materiale audio-visivo, momenti di conversazione e confronto e la presentazione della scacchiera per non vedenti.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Gli studi evidenziano una graduale riduzione dei tempi di attenzione (Mark G., 2023), una minore tolleranza alla frustrazione (Casey B.J., 2011) e ridotte competenze di risoluzione dei conflitti (Lillard A.S., 2015) in età scolare, a causa dell'uso eccessivo di media (stimolazione rapida e gratificazioni immediate) e della diminuzione del gioco libero (occasione per negoziare conflitti).
Gli scacchi promuovono lo sviluppo di:
attenzione e funzioni cognitive
metacognizione e gestione dell'errore
abilità relazionali e di gestione del conflitto sociale
clima di classe inclusivo
Bibliografia: Trinchero R., 2012; Sgrò G., 2012; Miletto R., 2005; Gobet F., & Campitelli G. (2006); Aciego R., García L., & Betancort M. (2012).
Fonti citate: G. (2006); M. (2012)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Storia: la scacchiera rappresenta la società di corte medievale e quella rinascimentale all'interno dei castelli; inoltre costituisce un esempio di incontro tra diverse civiltà.
Linguaggi e letteratura: verrà illustrata la leggenda degli scacchi
Lingue straniere e multiculturalità: presentazione del nome dei pezzi nelle diverse lingue, evidenziando le risorse delle classi multiculturali.
Matematica: le potenze (dalla quinta classe primaria), le coordinate cartesiane,
Arte: gli scacchi nell'arte.
Educazione civica ed emotiva: rispetto delle regole, gestione della vittoria e della sconfitta, teoria della mente
Informativa e STEM: pensiero computazionale e programmazione

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Attività preparatorie:
Geometria: motoricità su concetti spaziali; coordinate per le mosse
Letture sull'origine degli scacchi
Brainstorming su regole e rispetto dell'avversario
Attività di approfondimento
Matematica: Risoluzione di problemi, valore dei pezzi, geometria sulla scacchiera.
Coding: programmazione di sequenze e previsione mosse
Storia e Geografia: L'evoluzione degli scacchi dall'India all'Europa medievale,
Educazione civica: si gioca con tutti, nel massimo rispetto; i pezzi nelle diverse lingue (multiculturalità); superare diversità e disabilità (esperienza con la scacchiera per non vedenti)
Arte: opere d'arte e film con gli scacchi.
Attività di rielaborazione:
torneo a squadre;
brainstorming di verifica.

4.d Finalità generali
1. Insegnare il gioco degli scacchi
2. Utilizzare il gioco degli scacchi come strumento educativo
3. Promuovere l'inclusione

4.e Obiettivi specifici
1. Apprendere le mosse dei pezzi, le regole e le strategie
2. Sviluppare abilità cognitive
3. Sviluppare l'autoregolazione emotiva nel gioco
4. Sperimentare l'inclusione, senza differenze di genere, età, situazione sociale, diverse abilità

4.f Prodotto o momento conclusivo
Evento pubblico; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
L'attività viene svolta interamente con la partecipazione e il coinvolgimento degli insegnanti.
Nell'ultima lezione è previsto un brainstorming sulle quanto appreso e sperimentato durante il corso e sulle cose apprezzate/non apprezzate.
Infine, le classi coinvolte partecipano ad un torneo a squadre, che consente di condividere la responsabilità e il risultato.
Il torneo è aperto ai genitori. In questa occasione gli studenti diventano i maestri di scacchi dei propri genitori.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Gli studenti saranno coinvolti attivamente in ogni fase del percorso, riducendo al minimo le spiegazioni frontali; queste saranno comunque arricchite da narrazioni, immagini, materiale audio-visivo, esempi pratici e ironia, allo scopo di mantenere viva l'attenzione e sostenere i diversi stili di apprendimento.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
LIM e connessione WIFI.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Scacchiera murale, scacchiere per tutta la classe, orologi di scacchi, scacchiera per non vedenti

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Altro
Altro: Brainstorming finale con studenti e insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La pratica degli scacchi diventa uno strumento per l'integrazione e la socializzazione di persone in difficoltà: ragazzi con disabilità cognitiva, coinvolti in attività motorie di esplorazione dello spazio, alunni in condizione di disagio sociale, poiché di fronte ad una scacchiera non conta la lingua, la cultura, la situazione familiare o economica del giocatore, alunni N.A.I. e alunni con DSA, che possono trovare negli scacchi un punto di forza che promuove l'autostima e il riconoscimento da parte degli altri, e alunni con disabilità fisica, che possono confrontarsi e sperimentare la competizione partendo da una situazione di parità. Giocare con la scacchiera per non vedenti, oltre a consentire l'inclusione, sviluppa negli altri una maggiore comprensione della disabilità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Cecilia Stella
8.b Forma giuridica: Libero professionista
8.c Sede: Perugia
8.e Referente del progetto: Cecilia Stella
8.f Qualifica e ruolo del referente: Psicologa, istruttrice nazionale di scacchi
8.g Telefono: 3494080673
8.h E-mail: cecistella14@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
I soggetti attuatori svolgono il progetto qui presentato da dieci anni.

9.b Operatori
1. **Cecilia Stella** — *Coordinatrice*
Psicologa Psicoterapeuta, Specialista in Neuropsicologia. Istruttrice nazionale di scacchi.
2. **Ivan Bartolini** — *Istruttore*
Educatore Professionale, Istruttore nazionale di scacchi.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Cecilia Stella
In qualità di: soggetto proponente

CINECURA – Il cinema come strumento di crescita emotiva e personale nelle scuole

SOGGETTO PROPONENTE **Gilles Dubroca**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Cinema e linguaggi audiovisivi	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE min. 5 incontri	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 80 euro a ora iva inclusa + rimborso spese kilometrico oltre i 30 km
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Laboratorio innovativo basato sul cinema come strumento di crescita emotiva e personale per adolescenti. Non proietta film interi, ma sequenze mirate su specifiche emozioni o dinamiche scolastiche, seguite da discussioni guidate (circle time, focus group). Si articola in sessioni da 2 ore ciascuna (introduttiva, tematiche settimanali e attività complementari come giochi di ruolo e mindfulness) per sviluppare empatia, intelligenza emotiva e relazioni interpersonali.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Gli adolescenti manifestano un forte bisogno di sviluppare consapevolezza emotiva, autostima e benessere psicologico per contrastare l'isolamento sociale e gestire lo stress. È fondamentale offrire strumenti per esprimere i sentimenti senza timore del giudizio dei pari e prevenire comportamenti a rischio come il bullismo. Dal punto di vista scientifico, gli studi di Adriano D'Aloia (Università Cattolica) dimostrano come la visione guidata stimoli il "circuito dell'empatia" tramite i neuroni specchio, mentre le ricerche del neuroscienziato Vittorio Gallese confermano che la "simulazione incarnata" migliora l'autoregolazione emotiva vivendo interiormente le esperienze sullo schermo

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si integra perfettamente nel quadro delle competenze trasversali e delle Life Skills promosse dall'OMS. Si raccorda con gli obiettivi della proposta di legge n. 2782/2022 sull'educazione all'intelligenza emotiva nelle scuole, mirata a dotare gli studenti di competenze socio-emotive. Interseca l'insegnamento dell'Educazione Civica per quanto riguarda il rispetto delle diversità, il contrasto al bullismo e lo sviluppo della cittadinanza attiva e partecipativa. Inoltre, potenzia l'educazione all'immagine, la comprensione dei linguaggi audiovisivi e lo sviluppo del pensiero critico attraverso il confronto attivo e l'analisi guidata di storie cinematografiche significative.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
CINECURA offre agli insegnanti un supporto concreto per migliorare il clima di classe, incrementando attenzione, partecipazione e collaborazione tra gli studenti. Le sessioni stimolano la concentrazione e il problem solving. I docenti possono riprendere i temi emersi nei dibattiti (identità, amicizia, gestione delle emozioni) all'interno delle ore di Italiano (narrazione, testi riflessivi) o Storia/Cittadinanza. Le attività complementari come la mindfulness e gli esercizi di introspezione forniscono routine applicabili quotidianamente in classe per favorire l'autoregolazione emotiva e l'ascolto reciproco.

4.d Finalità generali
1. Potenziare l'intelligenza emotiva, l'autostima e il benessere psicologico degli studenti
2. Prevenire il bullismo e ridurre i casi di isolamento sociale
3. Sviluppare il pensiero critico e l'empatia degli alunni attraverso l'educazione all'immagine

4.e Obiettivi specifici
1. Fornire strumenti pratici per riconoscere, comprendere e gestire le emozioni in modo costruttivo
2. Sviluppare l'empatia e la capacità di esprimere in classe i propri sentimenti senza timore del giudi
3. Favorire il dialogo, l'ascolto empatico e la collaborazione tra studenti con background divers
4. Incrementare le abilità di autoregolazione emotiva e di problem solving degli alunni.
5. Sensibilizzare e attivare il confronto su tematiche cruciali quali l'identità, l'amicizia e il rispe
6. rispetto delle diversità

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Al termine del percorso di 5 sessioni, gli studenti partecipano a una sessione finale di restituzione e rielaborazione emotiva collettiva. In questa fase viene promosso un focus group o circle time allargato in cui la classe analizza il proprio percorso di crescita, condividendo i miglioramenti nelle dinamiche relazionali e nella capacità di espressione emotiva senza timori. Come prodotto del laboratorio, gli studenti possono elaborare una mappa o un breve diario delle emozioni sperimentate, integrando le tecniche di introspezione e rilassamento apprese.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Didattica attiva; Problem solving; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il metodo, ideato da Gilles Dubroca e ispirato ai modelli di V. De Maio, si distingue dall'uso tradizionale del cinema poiché non proietta film interi, ma brevi sequenze mirate su specifiche emozioni. Questo approccio mantiene alta la concentrazione e attiva i neuroni specchio. Il fulcro operativo è la partecipazione attiva degli alunni tramite circle time, focus group e giochi di ruolo, trasformando la visione in un'esperienza psicofisica ed empatica (simulazione incarnata). L'integrazione di mindfulness e rilassamento rappresenta l'elemento innovativo per consolidare l'apprendimento emotivo

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula scolastica o auditorium dotati di sistema di proiezione video funzionante, impianto audio adeguato e postazioni mobili per consentire la disposizione in circle time.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Selezione digitale di sequenze cinematografiche d'autore mirate, schede didattiche di supporto, tracce e materiali guidati per le sessioni di mindfulness e rilassamento

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il laboratorio è strutturato per accogliere tutti gli studenti, favorendo il dialogo e la collaborazione anche tra persone con background culturali, sociali o linguistici differenti. L'uso di sequenze cinematografiche e linguaggi visivi immediati abbatte le barriere linguistiche e cognitive, rendendo l'attività accessibile ad alunni con bisogni educativi speciali (BES) o difficoltà di espressione. Il metodo basato sul circle time e sulla discussione guidata garantisce uno spazio protetto e privo di giudizio, riducendo l'isolamento e valorizzando la diversità come risorsa per lo sviluppo dell'empatia dell'intero gruppo classe.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Gilles Dubroca
8.b Forma giuridica: impresa individuale
8.c Sede: Perugia
8.e Referente del progetto: Gilles Dubroca
8.f Qualifica e ruolo del referente: Regista, videomaker, formatore CINECURA
8.g Telefono: 3311014614
8.h E-mail: gilles.dubroca@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Gilles Dubroca, regista, videomaker, ideatore e formatore del laboratorio CINECURA, possiede una responsabilità e competenza specifica nel campo della produzione audiovisiva e dell'educazione all'immagine applicata al benessere emotivo scolastico. Ha strutturato questo approccio metodologico innovativo ispirandosi direttamente ai modelli accreditati "Il Cinema Insegna" e "La Scuola sullo Schermo" di Virginio De Maio. Conduce interventi formativi per adolescenti integrando i principi della psicologia dello sviluppo e le scoperte neuroscientifiche sui neuroni specchio, con l'obiettivo di potenziare l'intelligenza emotiva e la resilienza relazionale dei ragazzi.

9.b Operatori
1. **Gilles Dubroca**

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Gilles Dubroca
In qualità di: videomaker, regista e formatore freelance

UMBRIA DANZA FESTIVAL KIDS 2026

SOGGETTO PROPONENTE DANCE GALLERY APS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		**3. DESCRITTORI** Danza e arti performative; Laboratori artistici e multidisciplinari	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO** già presentato	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI** 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 2	**5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO** 2 ORE	**5.D.3 CADENZA PREVISTA** DAL 2 AL 5 NOVEMBRE 2026	**5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA)** Per bambino: INGRESSO A TEATRO 8 EURO A BAMBINO; LABORATORIO A SCUOLA GRATUITO. Per classe: ALUNNI CON DISABILITA' E DOCENTI INGRESSO GRATUITO
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Laboratorio; Palestra scolastica; Teatro o auditorium		**5.B–C LUOGHI ESTERNI** Altro Indirizzo (altra sede): teatro Pavone (piazza della repubblica), Sala Cutu (piazza G. Bruno); sala S.Anna (viale Roma 15)	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Umbria Danza festival Kids è la sezione del festival di rilevanza nazionale, riconosciuto dal MIC, dedicato al giovane pubblico: un luogo dove la danza diventa esperienza, gioco e relazione. Si svolge a Perugia dal 2 al 5 novembre tra il teatro Pavone, la sala Cutu, la sala S.Anna e gli istituti scolastici con proposte di laboratori e spettacoli in matinée.
Gli spettacoli sono pensati per bambini e ragazzi di diverse fasce d'età, con linguaggi accessibili, poetici e
coinvolgenti, capaci di stimolare immaginazione, ascolto e curiosità.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde alla necessità di offrire alle nuove generazioni linguaggi espressivi capaci di decodificare la complessità emotiva e relazionale contemporanea. La scuola rileva un crescente bisogno di interventi sul benessere psicologico, l'autostima e la prevenzione del bullismo. Attraverso la danza e il teatro fisico, UDF Kids 2026 offre strumenti per affrontare la paura del giudizio e valorizzare la fragilità come risorsa. Gli spettacoli in programma (Cuor di coniglio, Zerogrammi 25 e A sua immagine) affrontano tematiche urgenti quali l'identità, l'amicizia, la collaborazione e l'accettazione di sé, trasformando l'esperienza artistica in un'opportunità di riflessione e crescita collettiva contro l'isolamento sociale.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
UDF Kids si raccorda pienamente con le Indicazioni Nazionali per il curricolo delle scuole primarie e secondarie di primo grado, integrandosi nell'area dei linguaggi non verbali, artistici, musicali e coreutici. Contribuisce allo sviluppo delle competenze chiave europee, in particolare la consapevolezza ed espressione culturale e le competenze sociali e civiche. Il progetto interseca l'insegnamento trasversale dell'Educazione Civica (rispetto delle differenze e contrasto al bullismo) e le scienze motorie (conoscenza del corpo e potenzialità espressive). La visione guidata degli spettacoli e i laboratori attivano dinamiche inclusive, stimolando l'ascolto empatico, la curiosità e il pensiero critico degli alunni.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra attraverso un percorso a tappe: attività preparatorie in classe, visione dello spettacolo e rielaborazione successiva. Con "Artisti a Scuola", i coreografi incontrano gli studenti per introdurre i temi fisici e concettuali delle opere. I docenti possono utilizzare schede didattiche e materiali di approfondimento per collegare l'esperienza a percorsi di italiano (scrittura creativa e narrazione sul vissuto emotivo) o arte (con A sua immagine e l'uso plastico della materia della creta). La discussione post-spettacolo a teatro, guidata da un facilitatore, permette di agganciare la visione alla programmazione curriculare ordinaria delle discipline coinvolte, trasformandola in un compito di realtà concreto.

4.d Finalità generali
1. ● Promuovere la danza contemporanea e il teatro fisico come strumenti di crescita personale, i
2. ● Educare lo sguardo dei giovani spettatori allo spettacolo dal vivo,
3. ● Consolidare la collaborazione tra istituzioni scolastiche, artisti e territorio

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere il valore del corpo e del movimento come canali di espressione emotiva e comunicazione
2. Collaborare all'interno del gruppo classe in attività laboratoriali basate sull'ascolto reciproco
3. Descrivere le tematiche affrontate negli spettacoli (identità, bullismo) traducendole in riflessioni
4. Sperimentare l'interazione tra movimento corporeo e materia plastica come stimolo alla creatività
5. Rispettare le diversità e le fragilità proprie e altrui attraverso l'empatia generata dall'esperienz

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il momento conclusivo del progetto coincide con l'esperienza "Studenti a Teatro" presso il Teatro Pavone e la Sala S. Anna, dove le classi assistono agli spettacoli in matinée. Questo momento è strutturato come un'azione partecipativa: al termine della visione si attiva un dibattito post-spettacolo moderato da un facilitatore, in cui gli alunni condividono impressioni e rielaborano i temi visti (autostima, memoria, relazione) insieme agli artisti e ai docenti. In classe, l'attività prosegue con la produzione di elaborati individuali o di gruppo (testi riflessivi, disegni o brevi sequenze di movimento) coordinati dai docenti come restituzione finale del percorso educativo e formativo vissuto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Visita guidata o uscita nel territorio; Altro

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il metodo si basa sulla "didattica attiva" e sulla "recherche-action", in cui l'alunno è protagonista del processo e l'azione artistica genera impatto sociale. Si articola in tre fasi: 1) "Conosci l'Artista" e "Artisti a Scuola": laboratori esperienziali in classe con approccio teorico-pratico per familiarizzare con i processi creativi e i linguaggi del corpo; 2) Apprendimento cooperativo durante i momenti di movimento guidato, valorizzando l'educazione tra pari; 3) Visione guidata e facilitazione post-spettacolo a teatro per stimolare discussione e confronto. L'elemento innovativo consiste nell'uso della "mobilità lenta" per raggiungere i teatri, unendo il benessere all'esplorazione del territorio

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
IL LABORATORIO SI PUO' SVOLGERE IN PALESTRA, IN AULA, IN AUDITORIUM. IL LUOGO DEVE ESSRE ACCOGLIENTE, NON DISPERSIVO, PULITO E CALDO

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
materiali riguardante gli spettacoli, i temi trattati e una guida alla visione.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto si rivolge ad alunni di scuola primaria e secondaria, senza requisiti fisici o attitudinali richiesti. I linguaggi scelti (danza contemporanea, mimo, clownerie e manipolazione della materia) sono prevalentemente non verbali, rendendo le proposte accessibili ad alunni con disabilità, bisogni educativi speciali (BES) o barriere linguistiche. Gli spettacoli si svolgono in spazi privi di barriere con accessi dedicati e gratuità per alunni con disabilità e accompagnatori. Per i laboratori in classe si prevedono adattamenti dei ritmi e delle modalità espressive guidati dai coreografi, garantendo la partecipazione attiva in totale sicurezza e valorizzando la fragilità corporea ed emotiva come risorsa del gruppo.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: DANCE GALLERY APS
8.b Forma giuridica: APS ISCRITTA AL RUNTS
8.c Sede: VIALE ROMA 15 06121 PERUGIA
8.d Sito web: https://www.umbriadanzafestival.it/spettacoli-kids/
8.e Referente del progetto: VALENTINA ROMITO
8.f Qualifica e ruolo del referente: FORMATRICE - DIRETTRICE ARTISTICA
8.g Telefono: 3382345901
8.h E-mail: theschool@dancegallery.it
8.i PEC: dancegallery@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Dance Gallery APS (Ente del Terzo Settore fondato nel 1994 a Perugia)riconosciuto dal MiM, opera da trent'anni nella promozione della danza e dei linguaggi performativi come strumenti educativi e di inclusione sociale. Dal 2006 realizza sistematicamente il progetto "Parla col Corpo – La Danza a Scuola" in numerosi istituti comprensivi della provincia di Perugia, offrendo corsi di danza espressiva per bambini. Ha ideato "Insegnare in movimento", percorso di formazione per docenti sull'uso didattico del movimento. Dal 2023 cura la sezione "UDF Kids" (all'interno di Umbria Danza Festival, riconosciuto dal MIC), che ha già coinvolto oltre 2000 studenti in percorsi laboratoriali e matinée scolastiche, e ha ottenuto il prestigioso Marchio "Umbria Culture for family" .

9.b Operatori
1. **compagnia di danza Sosta Palmizi** — *spettacolo CUOR DI CONIGLIO*
4 NOVEMBRE TEATRO PAVONE matinée per scuola primaria
2. **compagnia di danza Zerogrammi** — *spettacolo Zerogrammi 25*
3 NOVEMBRE TEATRO PAVONE matinée per scuola secondaria
3. **compagnia di danza C&C** — *spettacolo A SUA IMMAGINE*
5 NOVEMBRE SALA S.ANNA matinée per classi prime scuola primaria

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Valentina Romito
In qualità di: presidente e legale rappresentante di Dance Gallery APS

IL GIARDINO DELLE PAROLE

SOGGETTO PROPONENTE **GENESI SRL**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Educazione al patrimonio culturale; Storia locale e memoria collettiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA Su prenotazione	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 6
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Isola San Lorenzo - Piazza IV Novembre, Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
L'attività si concentra sulla rappresentazione della natura in alcune sculture e dipinti del Museo del Capitolo tra il Medioevo e il Rinascimento. L'osservazione delle opere sarà seguita da un laboratorio nel quale gli studenti, unendo natura e fantasia, creeranno delle piccole composizioni, che verranno legate tra loro fino a diventare una poesia collettiva.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno, nella scuola primaria, di sviluppare un'osservazione intenzionale della natura rappresentata nelle opere, collegando percezione, esperienza e rielaborazione. L'approccio laboratoriale di Munari valorizza l'esplorazione diretta di materiali e forme come esperienza di conoscenza (Munari, 1981); nella prospettiva dell'apprendimento esperienziale, l'esperienza diventa occasione di riflessione e rielaborazione (Kolb, 1984). L'esperienza estetica implica inoltre un rapporto attivo tra percezione e azione (Dewey, 1934). Il percorso risponde così all'esigenza di integrare osservazione delle opere, esperienza concreta e produzione personale.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda al curricolo della scuola primaria intrecciando Arte e immagine, Scienze e Italiano. In Arte e immagine, l'osservazione dal vivo delle opere e la successiva produzione attraverso il collage permettono di esplorare e rielaborare forme, colori e materiali. In Scienze, l'osservazione e l'esplorazione sensoriale delle foglie consentono di rilevarne e descriverne caratteristiche e differenze. In Italiano, la scelta di parole associate alle immagini e la composizione collettiva di una poesia o filastrocca coinvolgono ascolto, comunicazione e produzione. Il percorso integra così diversi linguaggi, in coerenza con le Indicazioni Nazionali MIM.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi nella programmazione curricolare attraverso attività preparatorie e di rielaborazione. In classe, si può introdurre la figura del pittore e il concetto del quadro come "finestra sul mondo"; in Scienze, anticipare l'osservazione delle foglie reali, rilevandone forme, colori e margini. In Arte e immagine, il collage con elementi naturali può essere ripreso e approfondito attraverso ulteriori composizioni. In Italiano, le parole associate alle immagini possono avviare attività di scrittura creativa. La poesia o filastrocca collettiva costituisce infine una rielaborazione dell'esperienza.

4.d Finalità generali
1. Promuovere un rapporto attivo con il patrimonio attraverso l'esperienza diretta delle opere.
2. Sviluppare la capacità di osservare, esplorare e rielaborare l'esperienza attraverso l'integrazione di linguaggi visivi, sensoriali e verbali.
3. Favorire la costruzione condivisa di significati a partire dall'esperienza estetica

4.e Obiettivi specifici
1. Osservare e descrivere elementi, personaggi, forme e dettagli naturali presenti nelle opere.
2. Descrivere e confrontare le caratteristiche fisiche di foglie con l'esplorazione sensoriale, tattile e olfattiva
3. Associare alla propria produzione una parola, un'emozione, una sensazione
4. Rielaborare l'osservazione della natura attraverso immagini
5. Collaborare con i compagni
6. Contribuire alla costruzione di una poesia collettiva

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il percorso si concluderà con un momento di condivisione e riflessione collettiva, durante il quale i bambini saranno invitati a ripercorrere mentalmente le principali tappe dell'esperienza vissuta, soffermandosi sulle attività svolte, sulle conoscenze acquisite e sulle emozioni provate.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso utilizza l'osservazione attiva e lo slow looking, attraverso tempi dedicati all'osservazione delle opere e domande aperte. In prospettiva di Inquiry-Based Learning, gli alunni formulano ipotesi interpretative e le confrontano con quelle dei compagni. Le Thinking Routines rendono espliciti i passaggi dall'osservazione all'interpretazioni, mentre il dialogo e l'ascolto attivo valorizzano i diversi punti di vista, attraverso confronto tra pari e sospensione del giudizio. Il contatto cone le foglie introduce un apprendimento esperienziale e multisensoriale; il laboratorio consente infine di sperimentare materiali e rielaborare individualmente l'esperienziale, per poi costruire cooperativamente la poesia o filastrocca.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Non sono richiesti particolari prerequisiti o materiali a carico della scuola.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Per il laboratorio saranno forniti foglie ed elementi naturali, carta, colla vinilica, contenitori per i materiali, pennelli, pennarelli, un supporto cartaceo di grandi dimensioni per la composizione collettiva. Per la fase di osservazione delle opere saranno inoltre messi a disposizione eventuali materiali di supporto alla visita e alla raccolta delle osservazioni.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
il progetto prevede ascolto e partecipazione durante la visita, esplorazione sensoriale e manipolazione di materiali nel laboratorio, ed espressione verbale nella rielaborazione collettiva. Per favorire la partecipazione di tutti, le consegne e i tempi possono essere adattati alle esigenze del gruppo e dei singoli alunni. Per difficoltà linguistiche o BES possono essere utilizzati supporti visivi e carte iconiche per facilitare la comprensione e la scelta delle parole. In presenza di disabilità motorie o difficoltà nella manipolazione, materiali e modalità operative possono essere modificati, mantenendo il coinvolgimento nell'esperienza individuale e collettiva.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: GENESI SRL
8.b Forma giuridica: Società Benefit
8.c Sede: Via Cesare Beccaria, 13 - Perugia
8.d Sito web: https://isolasanlorenzo.it/
8.e Referente del progetto: Maria Eletta Benedetti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Storica dell'arte ed educatrice museale
8.h E-mail: edu@genesiagency.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Dal 2021 GENESI S.r.l. Società Benefit cura la gestione e la valorizzazione del complesso monumentale di Isola San Lorenzo a Perugia e, dal 2021, progetta e realizza un'offerta educativa rivolta a bambini e adolescenti, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di II grado. Le attività sono dedicate agli spazi di Isola San Lorenzo e a esposizioni temporanee, come la mostra "L'atteso ritorno. Raffaello per Monteluce dai Musei Vaticani", realizzata in collaborazione con i Musei Vaticani. L'offerta educativa viene progettata e aggiornata ogni anno scolastico. Il personale segue corsi di formazione, in ultimo presso la Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali.

9.b Operatori
1. **Maria Eletta Benedetti** — *Educatrice museale*
Storica dell'Arte, socia AIEM, Master1°livello in "Educare al patrimonio culturale"dell'Università degli Studi di Firenze.
2. **Egle Bracco** — *Educatrice museale*
archeologa
3. **Teresa Cappuccio** — *Educatrice museale*
Storica dell'arte, socia AIEM
4. **Greta Pa nza** — *Educatrice museale*
Scienze dell'Educazione, Consulenza pedagogica e coordinamento di interventi formativi

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Maria Eletta Benedetti
In qualità di: responsabile dei Servizi Educativi di Genesi

CIRCUMNAVIGANDO L'ISOLA: PERUGIA ETRUSCA

SOGGETTO PROPONENTE GENESI SRL

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Archeologia educativa; Conoscenza e valorizzazione del territorio	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO L'attività dura circa 2 ore.	5.D.3 CADENZA PREVISTA su prenotazione	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 10
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Percorso urbano o territoriale Indirizzo (altra sede): Isola San Lorenzo - Piazza IV Novembre, Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
L'itinerario guidato comprende la visita all'area archeologica di Perugia Sotterranea e altri luoghi di interesse archeologico in città, sulle tracce dell'antica acropoli di epoca etrusca.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno, nella scuola primaria, di sviluppare la capacità di leggere e interpretare le tracce archeologiche del territorio attraverso un'esperienza diretta e partecipata. L'educazione al patrimonio archeologico richiede infatti di superare la sola trasmissione di contenuti per mettere i destinatari nelle condizioni di comprendere e interpretare il dato archeologico (Brunelli, 2013). L'esplorazione dell'acropoli permette di costruire conoscenza attraverso l'esperienza, collegando osservazione, domande e riflessione (Dewey, 1938).

Brunelli (2013). Archeologi educatori. Attuali tendenze per un'archeologia educativa in Italia, tra heritage education e public archaeology, Il Capitale culturale. Studies on the Value of Cultural Heritage, VII, pp. 11-32.
Fonti citate: Brunelli (2013)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda principalmente a Storia, Geografia ed Educazione civica. In Storia, la lettura delle tracce archeologiche dell'antica Perugia permette di riconoscere i segni del passato nel contesto urbano e di mettere in relazione passato e presente. In Geografia, l'uso della mappa e l'esplorazione dell'itinerario consentono di orientarsi nello spazio urbano e di leggere la relazione tra i luoghi del patrimonio e il territorio. In Educazione civica, l'esperienza richiama la responsabilità nella conoscenza e nella cura del patrimonio culturale, in relazione all'Obiettivo 11 dell'Agenda 2030 e al target 11.4.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto non prevede attività obbligatorie da svolgere in classe prima o dopo la visita; eventuali collegamenti con la programmazione curricolare sono lasciati alla discrezione dell'insegnante. L'esperienza può essere preparata attraverso un'introduzione alla civiltà etrusca e alla storia di Perugia, oppure rielaborata successivamente riprendendo le tracce archeologiche osservate, il rapporto tra l'antica Perugia e la città attuale e i temi emersi durante il percorso.

4.d Finalità generali
1. Promuovere un rapporto attivo e consapevole con il patrimonio archeologico del territorio.
2. Favorire la capacità di leggere e interpretare le tracce del passato con un'esperienza diretta dei luoghi del patrimonio.
3. Sviluppare una maggiore consapevolezza del rapporto tra patrimonio culturale, territorio e comunità

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere alcune caratteristiche della civiltà etrusca attraverso le tracce archeologiche
2. Osservare e descrivere elementi e strutture archeologiche presenti lungo l'itinerario
3. Orientarsi lungo il percorso
4. Collegare le tracce del passato osservate durante il percorso alla città contemporanea
5. Utilizzare il libretto didattico operativo consegnato sul campo per osservare il monumento e produrre la corretta risoluzione del "gioco delle differenze" davanti all'Arco Etrusco.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto; Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il percorso si concluderà con un momento di condivisione e riflessione collettiva, durante il quale i ragazzi saranno invitati a ripercorrere mentalmente le principali tappe e le emozioni provate.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Ricerca e scoperta guidata; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso adotta metodologie di osservazione attiva, apprendimento esperienziale, ascolto attivo e confronto tra pari. Gli alunni osservano direttamente le tracce archeologiche, ascoltano le spiegazioni e sono sollecitati a condividere osservazioni, domande e interpretazioni. L'utilizzo dei visori di realtà virtuale (VR) permette di esplorare l'acropoli attraverso una ricostruzione virtuale.L'orientamento sul territorio rende gli alunni partecipi dell'esplorazione. La condivisione dei diversi punti di vista favorisce la costruzione collettiva di significati. L'esperienza viene infine rielaborata mettendo in relazione la conoscenza del patrimonio con il vissuto personale e le emozioni suscitate dall'incontro con i luoghi.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Non sono richiesti prerequisiti specifici né materiali o attrezzature da parte della scuola per lo svolgimento del progetto.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il soggetto proponente mette a disposizione i materiali e i sussidi necessari allo svolgimento dell'attività, tra cui visori per la realtà virtuale, mappe, pennarelli ed etichette per il nome.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è pensato per favorire la partecipazione di tutti gli alunni attraverso modalità diversificate di accesso ai contenuti e alle attività. In caso di necessità, sono disponibili supporti in CAA per facilitare la comprensione delle consegne e dei contenuti. Per alunni con difficoltà uditive, i visori di realtà virtuale possono essere utilizzati con sottotitoli. È inoltre possibile fruire dei video a 360° attraverso tablet, come alternativa all'uso dei visori per chi non desideri indossarli o possa manifestare disagio o vertigini. Le modalità di partecipazione sono adattate alle esigenze del gruppo, in accordo con i docenti e nel rispetto delle condizioni di sicurezza.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: GENESI SRL
8.b Forma giuridica: Società Benefit
8.c Sede: Via Cesare Beccaria 13, Perugia
8.d Sito web: https://isolasanlorenzo.it/
8.e Referente del progetto: Maria Eletta Benedetti
8.f Qualifica e ruolo del referente: STORICA DELL'ARTE ED EDUCATRICE MUSEALE
8.h E-mail: edu@genesiagency.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Dal 2021 GENESI S.r.l. Società Benefit cura la gestione e la valorizzazione del complesso monumentale di Isola San Lorenzo a Perugia e, dal 2021, progetta e realizza un'offerta educativa rivolta a bambini e adolescenti, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di II grado. Le attività sono dedicate agli spazi di Isola San Lorenzo e a esposizioni temporanee, come la mostra "L'atteso ritorno. Raffaello per Monteluce dai Musei Vaticani", realizzata in collaborazione con i Musei Vaticani. L'offerta educativa viene progettata e aggiornata ogni anno scolastico. Il personale segue corsi di formazione, in ultimo presso la Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali.

9.b Operatori
1. **Maria Eletta Benedetti** — *Educatrice museale*
Storica dell'Arte, socia AIEM, Master1°livello "Educare al patrimonio culturale" dell'Università degli Studi di Firenze.
2. **Bracco Egle** — *Educatrice museale*
archeologa
3. **Teresa Cappuccio** — *Educatrice museale*
Storica dell'arte, socia AIEM
4. **Greta Panza** — *Educatrice museale*
Scienze dell'Educazione, Consulenza pedagogica e coordinamento di interventi formatvi

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Maria Eletta Benedetti
In qualità di: responsabile dei Servizi Educativi di Genesi

QUADRI SONORI

SOGGETTO PROPONENTE GENESI SRL

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Educazione musicale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA su prenotazione	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 6
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Isola San Lorenzo - Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
I dipinti del Museo del Capitolo raccontano storie e sono portatori di suoni. L'osservazione di alcuni quadri esposti sarà caratterizzata da un percorso visivo e uditivo, che si concluderà con un laboratorio legato alla musica e alla psicomotricità, dove immagini e suoni daranno vita a una composizione "musicale" di gruppo.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno di favorire nei bambini un apprendimento attivo ed esperienziale, attraverso l'intregrazione di osservazione, ascolto, movimento ed espressione creativa. L'esperienza dell'arte attraverso più linguaggi è particolarmente significativa nell'infanzia, poiché sostiene la costruzione di significati a partire dall'esperienza concreta (Dewey, 1934), nella relazione con gli altri e attraverso la mediazione culturale (Vygotskij, 1978). L'incontro con il patrimonio può inoltre diventare occasione di interpretazione e attribuzione di significato, in una prospettiva di costruzione culturale dell'esperienza (Bruner, 1990). Il percorso museo-laboratorio propone quindi un'esperienza adeguata alla fascia 3-5 anni, nella quale linguaggio visivo, sonoro e corporeo si intrecciano. Il percorso museo-laboratorio propone quindi un'esperienza adeguata alla fascia 3-5 anni, nella quale linguaggio visivo, sonoro e corporeo si intrecciano.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda principalmente al campo di esperienza "Immagini, suoni, colori", attraverso l'osservazione e l'ascolto delle opere d'arte e l'esplorazione delle possibilità sonoro-espressive. Coinvolge inoltre "Il corpo e il movimento", attraverso l'espressione e il coordinamento corporeo, e "I discorsi e le parole", attraverso l'ascolto e la condivisione delle proprie interpretazioni. La dimensione musicale e la composizione collettiva richiamano inoltre la partecipazione e la collaborazione nel gruppo.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può inserirsi nella normale programmazione della scuola dell'infanzia, in coerenza con le Indicazioni Nazionali MIM, che propongono l'arte come esperienza di osservazione, ascolto, fruizione e produzione e valorizzano l'uso di molteplici linguaggi. L'attività intreccia arte, musica e movimento, mettendo in relazione immagini, suoni, voce e corpo attraverso l'esperienza diretta e la produzione musicale condivisa.

4.d Finalità generali
1. Promuovere un incontro attivo e significativo con l'opera d'arte e il patrimonio culturale.
2. Favorire l'espressione attraverso l'integrazione dei linguaggi visivo, sonoro e corporeo.
3. Valorizzare la dimensione condivisa dell'esperienza artistica e musicale.

4.e Obiettivi specifici
1. Osservare e riconoscere elementi, personaggi e particolari presenti nelle opere.
2. Riconoscere e distinguere suoni, rumori, ritmi e silenzi.
3. Seguire semplici sequenze ritmiche attraverso carte, tempi e segnali condivisi.
4. Associare elementi delle opere osservate a suoni significativi.
5. Partecipare alla realizzazione di una composizione sonora collettiva.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Al termine del percorso i bambini saranno coinvolti in una performance musicale di gruppo, nella quale potranno sperimentare suoni, ritmi e strumenti diversi, anche attraverso lo scambio degli strumenti tra i partecipanti. L'attività, vissuta in un clima di gioco, divertimento e condivisione

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Ricerca e scoperta guidata; Narrazione e storytelling; Attività motoria o psicomotoria; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso adotta lo slow looking (Tishman, 2018), attraverso tempi distesi di osservazione delle opere, domande aperte e invito a formulare ipotesi e interpretazioni. In prospettiva inquiry, i bambini sono coinvolti nell'esplorazione dei possibili suoni evocati dalle immagini, verificando le proprie ipotesi attraverso l'ascolto e la sperimentazione. l'ascolto attivo accompagna sia il confronto tra pari sia l'esplorazione sonora. Nel laboratorio, l'approccio esperienziale e laboratoriale coinvolge i bambini nella sperimentazione diretta di corpo, voce, oggetti e strumenti e nella costruzione condivisa della composizione finale.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Non sono richiesti particolari prerequisiti o materiali alla scuola. Gli strumenti musicali, gli oggetti sonori e i materiali necessari allo svolgimento dell'attività saranno forniti dai servizi educativi di Isola San Lorenzo.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Strumenti musicali (maracas, pietre, triangoli, ukulele); oggetti sonori; carte illustrate per la composizione ritmica; materiali per la presentazione e la conduzione dell'attività.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli insegnanti; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Le attività sono proposte attraverso linguaggi diversi – visivo, sonoro, corporeo e verbale – per consentire modalità differenti di partecipazione. Le consegne, le sequenze ritmiche, i tempi e il livello di complessità saranno modulati in relazione all'età e alle caratteristiche del gruppo. L'uso di corpo, voce, oggetti e strumenti permette di adattare le modalità di partecipazione alle diverse possibilità dei bambini, favorendo il coinvolgimento anche di alunni con disabilità, BES o difficoltà linguistiche, in accordo con le insegnanti e nel rispetto delle condizioni di sicurezza.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: GENESI SRL
8.b Forma giuridica: Società Benefit
8.c Sede: Via Cesare Beccaria 13
8.d Sito web: https://isolasanlorenzo.it/
8.e Referente del progetto: Maria Eletta Benedetti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Storica dell'arte ed educatrice museale
8.h E-mail: edu@genesiagency.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Dal 2021 GENESI S.r.l. Società Benefit cura la gestione e la valorizzazione del complesso monumentale di Isola San Lorenzo a Perugia e, dal 2021, progetta e realizza un'offerta educativa rivolta a bambini e adolescenti, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di II grado. Le attività sono dedicate agli spazi di Isola San Lorenzo e a esposizioni temporanee, come la mostra "L'atteso ritorno. Raffaello per Monteluce dai Musei Vaticani", realizzata in collaborazione con i Musei Vaticani. L'offerta educativa viene progettata e aggiornata ogni anno scolastico. Il personale segue corsi di formazione, in ultimo presso la Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali.

9.b Operatori
1. **Maria Eletta Benedetti** — *Educatrice museale*
Storica dell'Arte, socia AIEM, Master I I livello in "Educare al patrimonio culturale" dell'Università degli Studi di Firenze.
2. **Egle Bracco** — *Educatrice museale*
Archeologa
3. **Teresa Cappuccio** — *Educatrice museale*
Storica dell'Arte, socia AIEM
4. **Greta Panza** — *Educatrice museale*
Scienze dell'Educazione, Consulenza pedagogica e coordinamento di interventi formatvi

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Maria Eletta Benedetti
In qualità di: responsabile dei Servizi Educativi di Genesi

Pagine dipinte: svelare, creare, raccontare

SOGGETTO PROPONENTE GENESI SRL

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Educazione al patrimonio culturale; Storia locale e memoria collettiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA su prenotazione	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 6
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Isola San Lorenzo - Piazza IV Novembre, Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Nel cuore del Museo del Capitolo si conservano tesori unici: codici miniati che raccontano storie di parole e di musica. Gli studenti avranno l'opportunità di esplorare questi straordinari testi, solitamente non visibili. Divisi in gruppi, gli allievi lavoreranno per creare una sorta di piccolo manoscritto: un elaborato condiviso in cui ognuno aggiunge un contributo e completa il lavoro degli altri. L'esperienza creativa favorisce la collaborazione tra pari e stimola l'uso di molteplici modalità di comunicazione.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno, nella scuola secondaria di I grado, di avvicinare gli studenti al patrimonio culturale attraverso un'esperienza che integri conoscenza, osservazione e azione (Di Rosa, 2024). L'esplorazione dei manoscritti permette di considerarli non solo come immagini, ma come oggetti complessi, esito di materiali, saperi e competenze diverse. L'osservazione guidata sostiene l'elaborazione e la verbalizzazione del pensiero (Ritchhart et al., 2011), mentre l'esperienza laboratoriale consente di apprendere attraverso il fare e la sperimentazione diretta (Hackathorn et al., 2011).
Bibliografia:
Di Rosa, (2024). Heritage education e pedagogia del patrimonio culturale: per un approccio olistico e globale, La formazione alla ricerca, Firenze, pp. 267–271.
Hackathorn et al. (2011). Learning by Doing: An Empirical Study of Active Teaching Techniques, pp. 40–54.
Ritchhart, R. et al. (2011). Making Thinking Visible
Fonti citate: Rosa, (2024); Hackathorn et al. (2011); R. et al. (2011)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda ad Arte e immagine, Storia e Musica. In Arte e immagine, l'osservazione e l'interpretazione dei manoscritti si collegano alla lettura delle immagini e alla produzione di elaborati. In Storia, il progetto sviluppa la competenza di riconoscere le tracce del passato, utilizzando il manoscritto come fonte materiale per comprendere pratiche, saperi e forme di trasmissione culturale. In Musica, il traguardo di sviluppo del pensiero critico e conoscenza storico-culturale della musica è attivato attraverso l'ascolto del canto gregoriano e la relazione tra musica, scrittura e contesto storico-culturale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto non prevede attività da svolgere in classe prima o dopo la visita; eventuali collegamenti con la programmazione curricolare sono lasciati alla discrezione del docente. L'esperienza può essere preparata o rielaborata attraverso approfondimenti coerenti con i contenuti affrontati al museo, ad esempio in Storia, Scienze, Musica e Italiano, riprendendo i temi dei manoscritti, della loro produzione e conservazione, della musica e della trasmissione del sapere.

4.d Finalità generali
1. Promuovere un rapporto attivo con il patrimonio attraverso l'esperienza diretta delle opere.
2. Favorire la comprensione del manoscritto come patrimonio materiale, esito di saperi e tecniche diverse.
3. Valorizzare la dimensione condivisa attraverso un elaborato collettivo, in cui ciascuno contribuisce al lavoro degli altri.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e descrivere gli elementi strutturali e decorativi di un codice antico
2. Sperimentare e confrontare i materiali di scrittura e decorazione medievali
3. Rielaborare parole e immagini a partire dall'esperienza
4. Collaborare attivamente e in modo coordinato all'interno del proprio gruppo
5. Sperimentare la costruzione condivisa di un elaborato
6. Comprendere il manoscritto come oggetto di trasmissione e conservazione del sapere

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il momento conclusivo consiste nella realizzazione di un elaborato collettivo ispirato al lavoro degli antichi amanuensi e miniatori. Ogni alunno avvia una pagina scrivendo una frase legata a un oggetto significativo; il foglio viene poi passato a un compagno, che prosegue il testo e interviene sulla decorazione, rielaborando quanto realizzato da chi lo ha preceduto. La condivisione finale permette di presentare gli elaborati e riflettere sull'esperienza, valorizzando il tempo, la cura e la collaborazione necessari alla costruzione di un'opera comune e favorendo uno sguardo nuovo sul libro come oggetto di conoscenza e memoria.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso adotta la visita dialogica e lo slow looking, attraverso osservazione attiva, domande aperte e Thinking Routines che guidano gli alunni dall'osservazione all'interpretazione.
L'Inquiry-Based Learning sostiene la formulazione di domande e ipotesi, valorizzando il confronto tra pari e la sospensione del giudizio. Nel laboratorio, il learning by doing, secondo la pedagogia dell'esperienza di Dewey (1938), trasforma la conoscenza in esperienza diretta: ciascuno interviene sul lavoro ricevuto, rielaborandolo e arricchendolo. Il cooperative learning conduce infine alla costruzione di un elaborato comune.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiali per l'attività laboratoriale: fogli di carta, matite, pennarelli e altri materiali grafici per la scrittura e la decorazione delle pagine. Sono inoltre forniti materiali e supporti per la visita e la conduzione dell'attività, tra cui immagini e riproduzioni utili all'osservazione dei manoscritti, schede operative e materiali per la presentazione dei contenuti.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto richiede la capacità di seguire semplici consegne, partecipare all'osservazione e al dialogo e svolgere attività grafiche e manuali di base. Per favorire la partecipazione di alunni con disabilità, BES, difficoltà linguistiche o altre esigenze specifiche, le consegne e i contenuti saranno adattati attraverso l'uso integrato di linguaggio verbale, immagini, esempi visivi e dimostrazioni pratiche. Saranno inoltre modulati tempi, materiali e modalità di intervento nel laboratorio, in accordo con i docenti e nel rispetto delle condizioni di sicurezza, consentendo a ciascun alunno di contribuire all'elaborato collettivo secondo le proprie possibilità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: GENESI SRL
8.b Forma giuridica: Società Benefit SRL
8.c Sede: Via Cesare Beccaria, 13 - Perugia
8.d Sito web: https://isolasanlorenzo.it/
8.e Referente del progetto: Maria Eletta Benedetti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Storica dell'arte ed educatrice museale
8.h E-mail: edu@genesiagency.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Dal 2021 GENESI S.r.l. Società Benefit cura la gestione e la valorizzazione del complesso monumentale di Isola San Lorenzo a Perugia e, dal 2021, progetta e realizza un'offerta educativa rivolta a bambini e adolescenti, dalla scuola dell'infanzia alla scuola secondaria di II grado. Le attività sono dedicate agli spazi di Isola San Lorenzo e a esposizioni temporanee, come la mostra "L'atteso ritorno. Raffaello per Monteluce dai Musei Vaticani", realizzata in collaborazione con i Musei Vaticani. L'offerta educativa viene progettata e aggiornata ogni anno scolastico. Il personale segue corsi di formazione, in ultimo presso la Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali.

9.b Operatori
1. **Maria Eletta Benedetti** — *Educatrice museale*
Storica dell'Arte, socia AIEM, Master1°livello in "Educare al patrimonio culturale" dell'Università degli Studi Firenze.
2. **Egle Bracco** — *Educatrice museale*
archeologa
3. **Teresa Cappuccio** — *Educatrice museale*
Storica dell'arta, socia AIEM
4. **Greta Panza** — *Educatrice museale*
Scienze dell'Educazione, Consulenza pedagogica e coordinamento di interventi formativi

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Maria Eletta Benedetti
In qualità di: responsabile dei Servizi Educativi di Genesi

Letture in Natura

SOGGETTO PROPONENTE **CECILIA ZUCCHINI**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Laboratori artistici e multidisciplinari	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 4
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 6	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO Circa 1 ora per le classi della scuola dell'infanzia - 1.30 ora per le classi della scuola primaria	5.D.3 CADENZA PREVISTA Bisettimanale o mensile (a scelta degli insegnanti)	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 18
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Progetto interdisciplinare in cui si mescolano natura, narrazione e manipolazione. I laboratori proposti sono basati sui principi dell'Ortoterapia (o Verde terapeutico), intesa come strumento esperienziale che unisce la cura di un essere vivente con l'osservazione e l'utilizzo di materiali naturali e destrutturati, con lo scopo di stimolare manualità, creatività ed immaginazione. L'integrazione con la lettura di albi illustrati a tema crea inoltre un gancio simbolico ed emotivo volto ad attivare l'immaginazione prima dell'esplorazione concreta.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La vita quotidiana offre stimoli prevalentemente visivo-auditivi digitali e, come evidenziato dalla letteratura scientifica e pedagogica (Louv, 2005), rischia di impoverire il patrimonio sensoriale ed emotivo di bambini e ragazzi.
Il presente progetto, basato sul principio della de-saturazione sensoriale (Kaplan R. e Kaplan S., 1989), mira a sostituire gli stimoli artificiali, rapidi e astratti con sollecitazioni naturali, lente e organiche, legate a sensazioni fisiche reali e tridimensionali. Attraverso l'integrazione di tre dimensioni fondamentali — albi illustrati, materiali destrutturati (Dutt L., 2018; Daly L. e Beloglovsky M., 2014) e cura del vivente — il percorso si propone di arricchire e diversificare il bagaglio esperienziale della classe.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
L'impostazione metodologica basata sul "triplo canale" (albi Illustrati, materiali destrutturati e cura del vivente) si raccorda con tutti i Campi di Esperienza previsti per la Scuola dell'Infanzia e con le principali discipline della Scuola Primaria.
Il percorso promuove in modo integrato la maturazione emotiva, la cooperazione, il senso di responsabilità e l'osservazione diretta, potenziando al contempo la coordinazione oculo-manuale, la motricità fine, il pensiero divergente, la creatività, la capacità espressiva e la verbalizzazione.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
L'integrazione del progetto con la programmazione curricolare si sviluppa attraverso una struttura tripartita e trasversale: una fase preparatoria focalizzata sull'innesco narrativo tramite la lettura di albi illustrati, una fase laboratoriale immersiva, e una fase di rielaborazione post-laboratorio dedicata alla verbalizzazione e rielaborazione.

4.d Finalità generali
1. Arricchire e diversificare il bagaglio esperienziale, sensoriale ed emotivo
2. Promuovere un ambiente di apprendimento ed espressione accessibile, libero da barriere formali
3. Educare al rispetto dei ritmi biologici lenti, alla responsabilità e cura verso gli esseri viventi

4.e Obiettivi specifici
1. Favorire la de-saturazione sensoriale
2. Stimolare l'immaginazione, la creatività e l'espressione
3. Affinare la motricità fine e la coordinazione oculo-manuale
4. Sviluppare l'ascolto visivo-narrativo e l'arricchimento del lessico sensoriale ed emotivo
5. Rielaborare la lettura mediante prodotti finali che diano concretezza all'esperienza vissuta

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Ogni laboratorio prevede un prodotto finale volto ad ancorare e formalizzare l'esperienza sensoriale, agevolandone la successiva verbalizzazione e rielaborazione.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Ricerca e scoperta guidata; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso mette al centro l'alunno e si articola in dimensioni metodologiche sinergiche, modulate sull'età del gruppo classe. La ricerca e la scoperta guidata costituiscono il pilastro del progetto, stimolando gli alunni a formulare ipotesi, analizzare nessi di causa-effetto e individuare soluzioni originali in modo autonomo e cooperativo. I laboratori esperienziali ne rappresentano il cuore operativo, dove la manipolazione della materia organica, l'osservazione diretta e l'uso di materiali destrutturati si integrano con la dimensione narrativa, intesa come innesco simbolico ed emotivo. Infine, nei momenti di discussione e confronto di gruppo si valorizza un clima inclusivo in cui vengono stimolati l'ascolto attivo, il pensiero critico e il lessico sensoriale.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Non sono richiesti prerequisiti e materiali per lo svolgimento del progetto. Per quanto riguarda gli spazi, è sufficiente l'aula didattica ordinaria in cui si svolgono quotidianamente le lezioni. La presenza di spazi all'aperto rappresenterebbe tuttavia un valore aggiunto in un'ottica di educazione esperienziale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Tutti i materiali necessari allo svolgimento dei laboratori sono forniti dal soggetto proponente.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Per la partecipazione alle attività non sono richiesti requisiti né competenze particolari: l'esperienza si adatta con flessibilità alla spontaneità e alla maturità evolutiva di ciascun bambino. Il progetto adotta un approccio intrinsecamente inclusivo, strutturato per accogliere e valorizzare ogni forma di diversità. L'utilizzo degli albi illustrati offre un canale comunicativo immediato ed efficace anche in presenza di fragilità verbali o cognitive, mentre la manipolazione dei materiali naturali e destrutturati garantisce uno spazio d'espressione libero da giudizi e barriere formali.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: CECILIA ZUCCHINI
8.b Forma giuridica: Persona fisica
8.e Referente del progetto: CECILIA ZUCCHINI
8.f Qualifica e ruolo del referente: DOTTORE AGRONOMO E ORTOTERAPEUTA; CONDUTTORE DELLE ATTIVITA'
8.g Telefono: 3475930632
8.h E-mail: ceciliazucchini93@gmail.com
8.i PEC: c.zucchini@conafpec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Dal 2018 ho iniziato a maturate esperienze nella progettazione e nella realizzazione di interventi educativi rivolti a bambini, in qualità di responsabile del laboratorio di orticoltura didattica all'interno del progetto "Mi...coltivo" presso la scuola dell'infanzia paritaria Lucio Bonucci. Dal 2019 sono responsabile (progettazione e cura) del progetto DiversaMente Verde, inserito nel fascicolo delle Offerte culturali e opportunità educative del Comune di Perugia.
Dal 2021 realizzo, in qualità di ortoterapeuta, attività di Verde Terapeutico rivolte ai Bambini ospiti del Residence Chianelli, in cura presso il reparto di Oncoematologia Pediatriatrica.

9.b Operatori
1. **CECILIA ZUCCHINI** — *CONDUTTORE DELLE ATTIVITA'*
AGRONOMO E ORTOTERAPEUTA

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Cecilia Zucchini
In qualità di: responsabile del progetto

DiversaMente Verde

SOGGETTO PROPONENTE CECILIA ZUCCHINI

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Biodiversità ed ecosistemi; Agricoltura e territorio	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 4
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 6	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO Circa 1 ora per le classi della scuola dell'infanzia; 1.30 ora per le classi della scuola primaria.	5.D.3 CADENZA PREVISTA Bisettimanale: 2 incontri al mese da marzo a maggio	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 18
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Progetto di orticoltura didattica e educazione ambientale che si propone di seguire il ritmo delle stagioni, la ciclicità e le trasformazioni proprie del mondo naturale.
Un percorso esperienziale in cui l'agire pratico trasforma il sapere in apprendimento.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Tra bambino e natura è conclamato esista un amore istintivo; tuttavia, lo stile di vita della società moderna tende sempre di più ad estraniarci dalla natura, negando la possibilità di osservazione e interazione con essa. In un mondo in cui tutto passa attraverso realtà virtuali, risulta necessario educare le future generazioni a creare un'alleanza con la natura, a dialogare con essa, a adottare un atteggiamento protettivo e consapevole, a comprendere il suo valore inestimabile.
Vanzo et al (2007) Guardiamoci intorno e sporchiamoci le mani
Kahn et al (2002) Children and Nature, pp. 93-116
Barbiero G (2017) Ecopsicologia. Crescere e guarire insieme alla natura
Kaplan (1989) The Experience of Nature: A Psychological Perspective
Montessori (1950) La scoperta del bambino
Fonti citate: Kaplan (1989); Montessori (1950)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
L'orto e l'ambiente naturale, con i suoi elementi, costituiscono un laboratorio esperienziale dove il bambino impara attraverso i sensi, l'esplorazione e il fare quotidiano, integrando in modo trasversale sviluppo di competenze socio-emotive (cooperazione e cura degli esseri viventi), potenziamento psicomotorio e sensoriale (affinamento della manualità e della percezione spaziale), ampliamento delle competenze linguistiche e narrative, maturazione del pensiero scientifico e temporale (osservazione dei fenomeni biologici, comprensione dei cicli naturali). Nella scuola primaria l'orto ed i laboratori proposti diventano un contesto significativo per collegare l'operatività pratica ai contenuti disciplinari formativi (matematica, scienze, educazione civica, ma anche storia ed italiano).

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra in modo sinergico con la programmazione curricolare, trasformando l'esperienza pratica e sensoriale in un percorso interdisciplinare. La struttura metodologica prevede attività preparatorie di inquadramento teorico, attività di approfondimento basate su lezioni interattive e laboratori esperienziali sul campo, ed attività di rielaborazione finale.
in questo modo il progetto supera la dimensione del singolo laboratorio estemporaneo per innestarsi nei Campi di Esperienza e nelle discipline scolastiche, trasformando l'esperienza naturale in competenze durature.

4.d Finalità generali
1. Promuovere la sostenibilità ambientale trasformando la conoscenza in responsabilità quotidiana
2. Educare alla ciclicità e al valore del tempo
3. Stimolare il pensiero scientifico ed esperienziale

4.e Obiettivi specifici
1. Prendersi cura attivamente e responsabilmente di un essere vivente
2. Sensibilizzare gli alunni alla consapevolezza dell'origine di ciò che mangiamo
3. Promuovere cooperazione, collaborazione e lavoro di squadra
4. Affinare motricità fine e sviluppare percezione sensoriale e spaziale

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Diverse attività proposte prevedono la realizzazione di un prodotto finale.
Qualora la scuola o la classe opti per l'allestimento di un orto didattico, la fase conclusiva consisterà nella raccolta dei relativi prodotti.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Sono previste lezioni interattive, in cui la teoria si mescola alla pratica e al gioco didattico. Attraverso un perfetto connubio tra esplorazione sensoriale e laboratori pratici, le attività guidano gli alunni alla scoperta della natura: dall'analisi del suolo e della biodiversità dei semi, al riconoscimento botanico di frutta e verdura di stagione, fino alla cura diretta del verde tramite la creazione di semenzai, la realizzazione di talee, l'allestimento di aiuole fiorite e profumate, o di un vero e proprio orto di cui seguire lo sviluppo fino al raccolto.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Per la realizzazione del progetto non è vincolante la presenza di uno spazio esterno (giardino/cortile). I laboratori proposti possono facilmente essere realizzati anche all'interno delle aule scolastiche.
La presenza di spazi all'aperto rappresenterebbe tuttavia un valore aggiunto in un'ottica di educazione esperienziale.
Sarebbe utile poter disporre di una LIM o di un proiettore per lo svolgimento di alcune attività.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Tutti i materiali necessari allo svolgimento dei laboratori sono forniti dal soggetto proponente.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La natura, con la sua dimensione accogliente, concreta e dai ritmi distesi, offre a tutti la libertà di esprimere la propria autenticità, rivelandosi un efficace canale di integrazione e relazione. Sperimentare il mondo naturale equivale a una vera forma di educazione interculturale, poiché allena al rispetto della diversità e dell'inconsueto.
Ogni attività è pensata per essere totalmente accessibile e inclusiva, strutturata e adattata per coinvolgere attivamente tutti gli studenti, con un'attenzione particolare in caso di disabilità, bisogni educativi speciali, difficoltà linguistiche o altre condizioni di vulnerabilità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: CECILIA ZUCCHINI
8.b Forma giuridica: Persona fisica
8.e Referente del progetto: CECILIA ZUCCHINI
8.f Qualifica e ruolo del referente: DOTTORE AGRONOMO E ORTOTERAPEUTA; CONDUTTORE DELLE ATTIVITA'
8.g Telefono: 3475930632
8.h E-mail: ceciliazucchini93@gmail.com
8.i PEC: c.zucchini@conafpec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Dal 2018 ho iniziato a maturate esperienze nella progettazione e nella realizzazione di interventi educativi rivolti a bambini, in qualità di responsabile del laboratorio di orticoltura didattica all'interno del progetto "Mi...coltivo" presso la scuola dell'infanzia paritaria Lucio Bonucci. Dal 2019 sono responsabile (progettazione e cura) del progetto DiversaMente Verde, inserito nel fascicolo delle Offerte culturali e opportunità educative del Comune di Perugia, realizzato presso le Scuole dell'Infanzia di San Fortunato, Balanzano, Via Quieta, e presso le Scuole Primarie di Pianello e San Sisto.
Dal 2021 realizzo, in qualità di ortoterapeuta, attività di Verde Terapeutico rivolte ai Bambini ospiti del Residence Chianelli, in cura presso il reparto di Oncoematologia Pediatriatrica.

9.b Operatori
1. **CECILIA ZUCCHINI** — *CONDUTTORE DELLE ATTIVITA'*
AGRONOMO E ORTOTERAPEUTA

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Cecilia Zucchini
In qualità di: responsabile del progetto

UN LIBRO TUTTO MIO

SOGGETTO PROPONENTE Barbara Lachi

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Scrittura creativa e narrazione; Storytelling e pratiche narrative	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 4
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 4	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 90 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA una volta a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: € 1.000 (250 x 4 classi) Per classe: 250
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Progettazione, scrittura, illustrazioni e realizzazione di un albo illustrato. I bambini saranno guidati nella creazione di un albo, dall'individuazione dei personaggi, alla creazione delle illustrazioni, fino alla stesura di un menabò individuale per valutare come testo e illustrazioni compongono le pagine. Con l'aiuto della professionista, i bambini scriveranno un racconto collettivo e ciascuno disegnerà un'immagine. Sarà creato un albo collettivo, dove riunire le immagini e il testo. Sarà a cura della professionista "montare" il PDF, pronto per essere stampato

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Creare un libro è un modo di rendere protagonista i bambini e di rispondere ad una serie di bisogni educativi: la scrittura di un racconto consente di dare voce alle proprie emozioni, attraverso il filtro dei personaggi, permettendo ai giovani autori la possibilità di superare le proprie difficoltà, ma anche di sviluppare il percorso logico consequenziale che una storia richiede. Il processo creativo necessario alla creazione dell'albo, e soprattutto il "prodotto" finito, favoriscono in maniera ludica e stimolante, di aumentare l'autostima e la sicurezza nelle proprie capacità dei bambini. Il progetto, inoltre, prevede sia il lavoro individuale che quello di gruppo, contribuendo con ciò alla collaborazione tra studenti, rafforzando l'inclusione.
(F.Pinto Minerva e M.Vinella, La creatività

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Ideare e realizzare un libro illustrato mette in campo molteplici competenze sia dal punto di vista linguistico espressivo, che da un punto di vista logico: i bambini saranno chiamati a strutturare una storia a dividerla in momenti salienti che andranno poi illustrati, a sviluppare i personaggi e la trama. Ma anche a progettare le pagine individuando lo spazio da dedicare all'immagine e quella per il testo, progettare la copertina come immagine riassuntiva della storia. Il progetto offre opportunità sia di lavoro individuale e di gruppo, rafforzando così le capacità di interazione e socialità, ma anche di consapevolezza e coscienza di sé.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Scrivere un racconto porterà i bambini ad arricchire il proprio vocabolario, e potrà facilmente inserirsi del percorso di insegnamento di educazione linguistica, così come le attività di illustrazione e creazione del libro si insera pieno titolone percorso artistico.

4.d Finalità generali
1. Creare un racconto collettivo corredato dalle illustrazioni
2. Mostrare ai bambini l'importanza del lavoro progettuale, della cura necessaria alla realizzazione.

4.e Obiettivi specifici
1. Produrre delle immagini che rappresentino e interpretino il racconto
2. imparare a creare i personaggi, da un punto di vista narrativo e il corrispondente illustrato
3. progettare un libro, le pagine, gli spazi pieni e vuoti
4. collaborare, accettando anche le idee altrui

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Una volta terminato il racconto e le illustrazioni, il testo dovrà essere trascritto in word e le immagini selezionate, acquisite tramite scansione. L'autrice/illustratrice comporrà graficamente il libro, (PDF) pronto per essere stampato.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Narrazione e storytelling; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
L'autrice aiuterà i bambini nella stesura di un racconto collettivo, dando spunti e suggerimenti ma lasciando ai bambini il compito di immaginare il racconto che desiderano. Il testo sarà poi suddiviso in tante parti quanti saranno i bambini della classe, affinché ciascuno possa illustrare una scena del racconto. Saranno creati dei menabò, sempre con l'aiuto dell'autrice per capire in che modo comporre la pagina. I bambini saranno inoltre guidati nella creazione delle scene e dei personaggi.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Ogni studente dovrà avere un album da disegno formato A4, lapis e un pennarello nero punta fine. colla stick e un paio di forbici. Ogni classe dovrà avere, una risma di carta bianca per fare gli schizzi e il menabò. Una risma di carta colorata mono colore (colore da scegliere in fase di progetto). Carta da pacchi o in alternativa lavagna lim su cui possa disegnare

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Durante gli incontri saranno forniti prototipi e materiali di esempio per supportare le varie sessioni: schizzi, menabò, illustrazioni e libri dell'autrice. Tutto il necessario per mostrare fattivamente il percorso creativo e progettuale di un albo illustrato. L'autrice aiuterà i bambini nella creazione dei protagonisti fornendo esempi sul posto, disegnando per loro e insieme a loro.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il lavoro di gruppo e la presenza dell'autrice garantire a tutti i bambini l'opportunità di dare il proprio apporto nel modo più inclusivo possibile. Laddove vi fossero bambini con DSA si potrebbe ipotizzare la possibilità di usare "raccontare", usare l'oralità invece della scrittura per consentire loro di dare il proprio contributo al racconto.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Barbara Lachi
8.b Forma giuridica: esperto-persona fisica
8.c Sede: via del sacco, 1 Perugia
8.e Referente del progetto: Barbara Lachi
8.f Qualifica e ruolo del referente: illustratrice autrice
8.g Telefono: 347 1763194
8.h E-mail: barbaralachi.studio@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Designer, illustratrice, dedico le mie attività al mondo dell'infanzia, ho ideato un metodo didattico con cui insegnare a realizzare libri d'artista (BookChildrenBook®). 2008/2010 Ho collaborato con il Museo d'arte per bambini di Siena, ideando numerosi progetti di allestimento e laboratori. Dal 2018 collaboro con l'Associazione Culturale Grimm Sisters ETS, nell'ambito della progettazione europea Erasmus+ dedicata ai bambini con DSA. Nel 2023/25/26 ho collaborato con la Galleria Nazionale dell'Umbria con laboratori e ideando una guida per bambini, "Il diario di Alice". Pubblicazioni: Amo quel che svanisce; Un Jour un Jardin; Le signore del paesaggio; Nella neve; Nabù e il giardino cosmico, e altri, oltre a numerose auto-pubblicazioni.

9.b Operatori
1. **Barbara Lachi** — *illustratrice autrice*
illustratrice autrice

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Barbara Lachi
In qualità di: autrice/illustratrice

Mano nella Mano: storie per crescere, ascoltare e creare insieme

SOGGETTO PROPONENTE **Soggetto attuatore: Sipontina Maria De Bellis**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura; Storytelling e pratiche narrative	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 6	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 3 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA da concordare con le scuole	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 500
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio		5.B–C LUOGHI ESTERNI Indirizzo (scuola): / Indirizzo (altra sede): /	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone un percorso integrato di promozione della lettura e cittadinanza attiva a partire dalla lettura ad alta voce delle fiabe del libro "Mano nella mano" da parte dell'autrice. Attraverso l'ascolto, il dibattito guidato, l'espressione grafico-pittorica, la drammatizzazione e laboratori di scrittura creativa, i bambini esploreranno i valori della convivenza civile, comprenderanno ed interiorizzeranno i diversi messaggi contenuti nei vari racconti e incontreranno il piacere della narrazione e della lettura.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Nel contesto socio-educativo della scuola primaria, la promozione dell'alfabetizzazione emotivo-relazionale e del piacere di leggere e scrivere è fondamentale. La narrazione fantastica agisce come mediatore simbolico (Vygotskij,1934) per comprendere la realtà e sviluppare empatia. Come evidenziato dalla letteratura pedagogica, l'ascolto di fiabe e l'incontro con l'autore (Pennac, 1992) aumentano l'immersività e stimolano la motivazione intrinseca superando la sola logica del risultato. Il dibattito filosofico post-ascolto trasforma la fiaba in un laboratorio di cittadinanza, allenando pensiero critico, argomentazione e valori della convivenza (Nussbaum, 2010; Rodari, 1973). Il progetto offre così spazi protetti di ascolto, espressione emotiva e creazione narrativa condivisa (Bruner,1990).

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con le indicazioni nazionali per la scuola primaria attraverso un percorso interdisciplinare. Italiano: ascolto attivo, comprensione e produzione di testi narrativi e creativi, ampliamento del lessico ed espressione degli stati d'animo. Educazione civica: rispetto della diversità, cooperazione, empatia, gestione dei conflitti e senso di comunità. Arte e immagine: uso dei linguaggi visivi ed espressione emotiva tramite la rielaborazione grafica di personaggi e ambientazioni. Musica e corpo/movimento (drammatizzazione): espressione corporea e rappresentazione teatrale per interiorizzare i vissuti dei personaggi.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra nella programmazione di classe mediante tre fasi. 1) Attività preparatorie: esplorazione della figura dell'autore e raccolta delle aspettative sui temi di attualità trattati (amicizia, sostenibilità, diversità, empatia). L'incontro può concludere o un modulo o introdurre nuovi argomenti. 2) Laboratori: lettura partecipata, dibattito maieutico sulle tematiche sociali e confronto con l'autrice sul mestiere dello scrittore e sulla specificità dei personaggi delle storie. 3) Rielaborazione successiva: continuazione della produzione scritta (finali alternativi, nuovi personaggi) e allestimento di mostre o cartelloni con i disegni realizzati.

4.d Finalità generali
1. Incentivare lettura e scrittura creativa tramite il confronto diretto con l'autrice.
2. Sviluppare competenze socio-emotive e di cittadinanza interiorizzando i valori di convivenza.
3. Stimolare i linguaggi espressivi (verbale, grafico, corporeo) per la rielaborazione personale.

4.e Obiettivi specifici
1. Comprendere il significato esplicito e implicito delle fiabe lette, individuandone i temi sociali.
2. Esprimere la propria opinione nel dibattito di gruppo, rispettando i punti di vista altrui.
3. Rappresentare graficamente o teatralmente personaggi, emozioni e scene chiave delle storie.
4. Sperimentare la scrittura creativa inventando nuove varianti o storie con l'autrice.
5. Riconoscere il libro come strumento di dialogo, incontro e relazioni positive.
6. Stimolare e coltivare l'amore per i libri e la lettura

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Mostra o esposizione; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Produzione di una silloge/raccolta di testi e disegni ideati dagli alunni ("Il nostro libro delle fiabe") o realizzazione di un cartellone murale collettivo con la rappresentazione drammatizzata o illustrata delle storie rielaborate durante i laboratori.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Problem solving; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il metodo è esperienziale, partecipativo e laboratoriale, articolato in tre fasi. Fase 1 - Ascolto attivo ed empatico: l'autrice legge ad alta voce ed in maniera espressiva brani da "Mano nella mano", creando un'atmosfera coinvolgente. Fase 2 - Dibattito e confronto: tramite la philosophy for children e la discussione guidata, gli alunni analizzano i personaggi e le tematiche (amicizia, inclusione, rispetto), collegando la fiaba alla propria vita quotidiana. Fase 3 - Laboratorio espressivo e di scrittura: i bambini diventano co-autori, realizzando illustrazioni evocative e creando testi individuali o di gruppo guidati dall'autrice.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Libro "Mano nella mano" per ogni bambino da distribuire alla fine del progetto; colori, fogli bianchi, e altri materiali scolastici da concordare con gli insegnanti

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Fogli colorati, fogli per cartelloni, diversi materiali per la realizzazione di cartelloni, diversi materiali per momenti teatrali, ed altri materiali da concordare con gli insegnanti

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Scheda di osservazione dell'insegnante; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è accessibile e inclusivo, strutturato per accogliere le diverse modalità espressive di tutti gli alunni (BES, DVA, DSA, svantaggio linguistico/culturale). Varie misure di adattamento: a) linguaggi molteplici: la narrazione verbale può essere affiancata da immagini, gesti e drammatizzazione per facilitare la comprensione; b) supporto alla produzione: consegne flessibili che favoriscono espressione grafica, orale o peer tutoring (lavoro di coppia/gruppo) per chi ha difficoltà di letto-scrittura; c) spazio protetto: laboratori e dibattiti non giudicanti che valorizzano ogni contributo individuale in un clima sereno.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Soggetto attuatore: Sipontina Maria De Bellis
8.b Forma giuridica: esperto persona fisica
8.c Sede: /
8.d Sito web: /
8.e Referente del progetto: Sipontina Maria De Bellis
8.f Qualifica e ruolo del referente: unico referente in veste di autrice (scrittrice ed illustratrice) del libro "MANO NELLA MANO"
8.g Telefono: 3496303828
8.h E-mail: sipontina.debellis@outlook.it
8.i PEC: sipontinamariadebellis@postecertifica.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Sipontina Maria De Bellis è l'autrice del libro edito "MANO NELLA MANO", premiato con medaglia nel 2008 al XXV Concorso internazionale di Cava dei Tirreni e insignito di menzione di merito nel 2022 nella sezione libri editi per l'infanzia del premio letterario nazionale "Caffè delle Arti". Esperienza nella conduzione di incontri di lettura ad alta voce, laboratori di scrittura creativa e animazione culturale rivolti ai bambini della scuola primaria e dell'infanzia, e incontri con l'autrice dopo la lettura del suo libro.

9.b Operatori
1. **Sipontina Maria De Bellis** — *esperta formatrice*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Sipontina Maria De Bellis
In qualità di: autrice ed esecutrice del progetto

Animal Movement: Giocare, imparare e crescere con il movimento naturale

SOGGETTO PROPONENTE **Il Rinoceronte APS**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 10
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 60 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 50
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Animal Movement è un laboratorio esperienziale che unisce movimento, gioco e scoperta per stimolare la crescita motoria, cognitiva e relazionale dei bambini. Attraverso esercizi ispirati al movimento degli animali, i partecipanti esplorano le capacità coordinative, migliorano quelle relazionali, in un percorso inclusivo e coinvolgente. Il progetto, pensato per le classi quinte della primaria e della secondaria di primo grado, promuove uno stile di vita attivo, la creatività e il benessere psicofisico, in linea con le più recenti evidenze scientifiche. Un'avventura educativa per scoprire e scoprirsi divertendosi.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto Animal Movement risponde al bisogno educativo motorio della fascia 10-14 anni. Dati OMS 2023-ISS su adolescenti evidenziano che l'81% degli adolescenti è sedentario, con gravi rischi di disturbi posturali, obesità e ridotta coordinazione (Cipriani 2022). La sedentarietà ostacola lo sviluppo sistema motorio: perdita forza, flessibilità, aumento stress/ansia (Barnett 2016). Animal Movement contrasta questa tendenza con approccio scientifico-innovativo (Buxton 2022) attraverso schemi motori primordiali (stabilità/coordinazione/mobilità), processi cognitivi/metacognitivi (attenzione), controllo neuromuscolare, consapevolezza schema corporeo (salute psicofisica). L'Approccio laboratoriale/ludico: inclusione alunni con bisogni educativi speciali/difficoltà motorie (IN/OSS 2030).
Fonti citate: OMS 2023

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto unisce ultimo anno primaria e triennio secondaria primo grado nella programmazione curricolare con continuità verticale, promuove benessere-inclusione-apprendimento pratico. Disciplina perno: Educazione Fisica (Scienze Motorie-Sportive). Disciplina interconnessa: Scienze (fisiologia, anatomia, neuroscienze). Quinte classi: consapevolezza schemi motori; alfabetizzazione motoria (corpo in situazioni complesse/insolite); padronanza spazio-temporale-coreografica. Triennio secondaria: cultura benessere; tecnica movimento; capacità coordinative/condizionali forza/flessibilità/mobilità. Competenze chiave: consapevolezza-espressione culturale (linguaggio corpo/creatività); Competenze personali-sociali: autostima-autonomia-lavoro gruppo; Competenze scientifiche: anatomia-fisiologia.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Animal Movement, come ponte tra discipline integra, programmazione curricolare in tre fasi. Preparazione: introduzione schemi motori (Educ Fisica), anatomia-fisiologia (Scienze); animali nell'arte: pitture rupestri-Digital Art (Arte); l'uomo animale: dalla mitologia greca a Cuore di cane (Italiano). Durante: attività si collegano agli obiettivi di Educ Fisica (coordinazione, consapevolezza) e Scienze (biomeccanica, fisiologia), di Matematica (osservazioni-rilevamento dati), Italiano e Arte (produzioni testuali/artistiche). Rielaborazione: studenti autovalutano progressi, creano sequenze motorie, opere, approfondiscono temi scientifici o sociali. Collaborazione scuola-progetto: insegnanti monitorano progressi; operatori adattano attività e organizzano eventi restituzione (festa tematica).

4.d Finalità generali
1. Promuovere il benessere psicofisico attraverso il movimento consapevole e la conoscenza del corpo
2. Sviluppare competenze trasversali, motorie, cognitive, sociali ed espressive
3. Favorire la socializzazione attraverso un'attività di gruppo

4.e Obiettivi specifici
1. Scoprire e consolidare gli schemi motori di base e complessi attraverso il gioco
2. Collaborare con i compagni per progettare e realizzare insieme
3. Utilizzare e migliorare le capacità coordinative e condizionali
4. Produrre elaborati interdisciplinari quali racconti, poesie, musiche, disegni, foto, video
5. Rispettare e valorizzare le differenze individuali, adattando le attività per garantire inclusione
6. Riconoscere i miglioramenti attraverso l'autovalutazione dei propri progressi

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Un evento conclusivo in cui gli studenti presentano ai genitori e agli insegnanti le sequenze motorie apprese, le produzioni artistiche e i risultati del percorso, attraverso esibizioni pratiche, video-racconti e installazioni creative. L'obiettivo è condividere l'esperienza, valorizzare i progressi individuali e collettivi e promuovere una cultura del movimento come strumento di benessere, socialità e inclusione.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività motoria o psicomotoria

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Animal Movement si basa su approccio esperienziale-inclusivo: alunni protagonisti attivi. Attività motoria corpo libero/piccoli attrezzi: esercizi ispirati a movimenti animali (coordinazione/creatività). Lavoro di gruppo: progettare/realizzare sequenze motorie condivise (collaborazione/inclusione). Autovalutazione guidata: griglie osservative-feedback (progressi propri/gruppo). Elementi innovativi: Giochi di ruolo per esplorare movimento (Muoviti come una tigre-Sfida l'equilibrio di una gru). Tecnologie semplici: registrare/analizzare (connessione corpo-dimensione digitale). Connessione movimento-arte-scienza-letteratura: esperienza multidisciplinare profonda. Attività fisica come percorso di scoperta: si impara facendo-sperimentando-riflettendo su proprio corpo e emozioni.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Coni, mattoncini, cerchi, palline, pallone, slam ball

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto "Animal Movement" è pensato per tutti, senza prerequisiti motori. Le attività sono flessibili e adattabili per garantire inclusione a studenti con disabilità, bisogni educativi speciali, difficoltà linguistiche o altre vulnerabilità.
Per l'accessibilità, sono previsti: Adattamenti degli esercizi (semplificazione, utilizzo di ausili, etc.). Supporti visivi e digitali.
Lavoro in piccoli gruppi e tutoraggio tra pari per favorire collaborazione e inclusione.
Spazi sicuri e privi di barriere, palestre attrezzate.
L'obiettivo è valorizzare le diversità e garantire a tutti la partecipazione attiva e sicura.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Il Rinoceronte APS
8.b Forma giuridica: Associazione di Promozione Sociale, Ente del Terzo Settore
8.c Sede: Via della Sposa 1/e, 06123, Perugia
8.d Sito web: www.rinoceronteteatro.it
8.e Referente del progetto: Teresa Corazzi
8.f Qualifica e ruolo del referente: conduttrice dell'attività
8.g Telefono: 329.6019507
8.h E-mail: info@rinoceronteteatro.it
8.i PEC: gianluca.iadecola@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Da circa vent'anni Il Rinoceronte propone nelle scuole e presso la propria sede attività e laboratori per bambini e ragazzi. I suoi progetti sono stati sostenuti da enti quali: Ministero della Cultura, Ministero del Lavoro, Regione Umbria, Provincia di Perugia, Comune di Perugia, Fondazione Unipol, etc.
Oltre ai Laboratori di Animal Movement sono stati realizzati percorsi di Allenamento Funzionale, teatro, canto, dizione e lettura espressiva, per bambini e ragazzi, dalla scuola primaria a quella secondaria di primo e secondo grado, e percorsi di formazione per docenti.

9.b Operatori
1. **Teresa Corazzi** — *Formatrice e Trainer*
Personal Trainer Invictus, Istruttore CSEN, guida gruppi di tutte le età presso Il Rinoceronte
2. **Gianluca Iadecola** — *Tutoraggio*
laureato in Scienze Motorie e Sportive presso l'Università di Perugia, Istruttore diplomato in Anima
3. **Giacomo Iadecola** — *Segreteria*
Dipendente dell'associazione collabora alla parte amministrativa e di comunicazione dei progetti

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Gianluca Iadecola
In qualità di: legale rappresentante

Esprimere: Laboratorio di dizione, lettura espressiva e storytelling

SOGGETTO PROPONENTE **Il Rinoceronte APS**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura; Storytelling e pratiche narrative	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 90 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 100 Per classe: 2600
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Biblioteca scolastica; Teatro o auditorium; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Progetto laboratoriale multidisciplinare che unisce linguaggi espressivi, dizione, lettura ad alta voce, narrazione, per sviluppare competenze trasversali negli alunni dell'ultimo anno della scuola primaria e della secondaria di primo grado. Attraverso metodologie attive (laboratori, cooperative learning, storytelling e giochi di voce), gli studenti esplorano tematiche concordate con i docenti producendo elaborati creativi (es. letture ad alta voce, podcast, reading musicati) da condividere con la comunità scolastica, le famiglie e il territorio.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno di potenziare le competenze comunicative e l'espressione orale nelle fasi decisive (10-14 anni) per lo sviluppo linguistico, cognitivo ed emotivo. La lettura ad alta voce e la dizione migliorano la comprensione testuale e la motivazione alla lettura, come evidenziato da Trelease (2019), mentre le attività di storytelling favoriscono lo sviluppo della literacy emotiva e narrativa, secondo Wolf (2018). Inoltre, il lavoro collaborativo nelle attività di narrazione stimola l'empatia e l'ascolto attivo, competenze trasversali essenziali per la convivenza e l'inclusione, come sottolineato da Batini (2015). Queste metodologie, fondate su evidenze pedagogiche, rispondono a un bisogno educativo concreto.
Fonti citate: Trelease (2019); Wolf (2018); Batini (2015)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Italiano: Approfondimento delle correnti letterarie e degli autori trattati in classe, miglioramento delle competenze comunicative, della dizione neutra contemporanea italiana, della lettura ad alta voce.
Tecnologia: Progettazione e uso di strumenti digitali per la creazione di contenuti.
Arte e immagine: Espressione creativa attraverso il teatro e le arti visive. Riproduzione figurativa dell'esperienza.
Cittadinanza e Costituzione: Partecipazione attiva e riflessione sull'importanza di condividere, comprendere il punto di vista dell'altro, che sia un personaggio letterario o un compagno.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra con la programmazione curricolare in Italiano, Educazione Civica e Arte, allineandosi agli obiettivi ministeriali del MIUR per lo sviluppo delle competenze linguistiche, narrative e socio-emotive. Le attività di lettura ad alta voce e storytelling possono essere utilizzate per approfondire testi letterari e temi trasversali, mentre le esercitazioni di dizione e teatro promuovendo ascolto attivo ed empatia.
Le modalità di integrazione includono:
Laboratori in classe in collaborazione con gli insegnanti, per introdurre tecniche di dizione e interpretazione.
Percorsi interdisciplinari con Arte e Musica, arricchendo la narrazione con elementi visivi e sonori.
Rielaborazione creativa di testi curriculari, stimolando pensiero critico e creatività.

4.d Finalità generali
1. Migliorare la dizione, la lettura e le competenze comunicative
2. Promuovere la collaborazione tra pari, l'ascolto attivo, l'empatia
3. Sviluppare spirito critico e consapevolezza

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare tecniche di dizione e lettura espressiva attraverso esercizi pratici
2. Realizzare di un podcast, applicando regole di dizione, tecniche di lettura e narrazione
3. Collaborare con gli altri per migliorare l'esperienza comune
4. Sperimentare una comunicazione rispettosa ed efficace e l'ascolto attivo
5. Utilizzare altre forme artistiche per ri)conoscere l'esperienza emotiva
6. Realizzare un reading per l'incontro festa finale

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Spettacolo o performance; Prodotto audiovisivo o digitale

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Sarà realizzato con i partecipanti un podcast di letture e storytelling, una mostra artistica, un reading da presentare nell'ultimo incontro_festa del percorso.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Narrazione e storytelling; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Incontri pratici basati su lettura ad alta voce, dizione e storytelling, con un approccio collaborativo e inclusivo. Gli alunni lavoreranno insieme e in piccoli gruppi per sperimentare: Lettura espressiva di testi letterari (da concordare con i docenti) per sviluppare competenze linguistiche, gestione delle emozioni e empatia, come dimostrato dagli studi di Trelease (2019) e Batini (2015) sull'importanza della lettura ad alta voce in età scolare. La lettura ad alta voce favorisce la comprensione profonda e la motivazione intrinseca nei giovani lettori. Giochi di ruolo e drammatizzazione per migliorare ascolto attivo, collaborazione e autostima, in linea con le ricerche di Wolf (2018) sulla connessione tra lettura e sviluppo ognitivo-emotivo.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula, auditorium o teatro scolastico per l'incontro_festa finale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Dispense, testi, attrezzatura per registrazione e montaggio podcast.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è pensato per tutti gli alunni, indipendentemente dalle loro abilità, background linguistico o condizioni di vulnerabilità. Per garantire inclusione e accessibilità, sono previsti:
- Adattamenti dei materiali: testi in formato ad alta leggibilità, audio-descrizioni, testi specifici per studenti NAI.
- Sicurezza: tutte le attività si svolgeranno in spazi accessibili e sotto la supervisione dei docenti e dell'operatore.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Il Rinoceronte APS
8.b Forma giuridica: Associazione di Promozione Sociale, Ente del Terzo Settore iscritto al RUNTS
8.c Sede: Perugia, viale Orazio Antinori 10
8.d Sito web: http://www.rinoceronteteatro.it/
8.e Referente del progetto: Gianluca Iadecola
8.f Qualifica e ruolo del referente: Formatore teatrale
8.g Telefono: 3926019507
8.h E-mail: info@rinoceronteteatro.it
8.i PEC: gianluca.iadecola@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il Rinoceronte APS da quasi venti anni collabora con scuole di ogni ordine e grado, proponendo percorsi agli studenti e partecipando alla formazione degli insegnanti. Collabora con numerosi Enti quali Comunità Europea, Ministero della Cultura, Ministero del Lavoro, Regione Umbria, Provincia di Perugia, Comune di Perugia, Fondazione Unipolis, altri Enti del Terzo Settore. Le attività svolte sono: Laboratori teatrali, di dizione, lettura espressiva, scrittura creativa, narrazione, public speaking, canto, italiano per stranieri, allenamento funzionale e animal movement.

9.b Operatori
1. **Gianluca Iadecola** — *Formatore Teatrale*
Docente di dizione e lettura espressiva per Unipg, scuola di giornalismo Rai, Enti e aziende.
2. **Giacomo Iadecola** — *Segreteria*
Dipendente dell'associazione si occupa della segreteria e dell'amministrazione

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Gianluca Iadecola
In qualità di: legale rappresentante

PICCOLI PASSI, GRANDI APPRENDIMENTI: alla scoperta di parole e numeri.

SOGGETTO PROPONENTE **DR.SSA GIULIA ROSI - LOGOPEDISTA**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura; Educazione linguistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 6	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 300
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Un percorso laboratoriale rivolto alle classi prime e seconde della scuola primaria per accompagnare e sostenere l'acquisizione delle abilità di lettura, scrittura e calcolo. Sei incontri, organizzati in tre aree, propongono giochi linguistici, attività metafonologiche, esperienze di scrittura e attività ludiche su numero, quantità e calcolo. Attraverso il gioco e la partecipazione attiva, il percorso favorisce il consolidamento dei prerequisiti dell'apprendimento e offre occasioni inclusive per sperimentare strategie e competenze insieme ai compagni.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
L'ingresso nella scuola primaria rappresenta una fase cruciale per l'acquisizione di lettura, scrittura e calcolo. La consapevolezza fonologica è strettamente associata allo sviluppo della lettura (Melby-Lervåg et al., 2012) e un insegnamento fonemico esplicito sostiene lettura e spelling (National Reading Panel, 2000). Anche la fluenza grafica beneficia di interventi specifici (López-Escribano et al., 2022), mentre le competenze numeriche iniziali predicono significativamente i successivi apprendimenti matematici (Duncan et al., 2007). Il progetto risponde quindi al bisogno di consolidare precocemente tali abilità attraverso esperienze ludiche, inclusive e sistematiche, integrandosi con quelle proposte in ambito scolastico.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda direttamente con il curricolo nelle discipline Italiano e Matematica. Nell'area linguistica sostiene l'ascolto e la discriminazione dei suoni, la consapevolezza fonologica, l'associazione fonema-grafema e il progressivo consolidamento della letto-scrittura. Nell'area matematica promuove riconoscimento e uso dei numeri, conteggio, confronto di quantità e prime strategie di calcolo. Trasversalmente, le attività sollecitano attenzione, memoria di lavoro, funzioni esecutive e visuo-spaziali, motricità fine, comprensione delle consegne e collaborazione tra pari.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
I laboratori sono progettati per integrarsi con la programmazione didattica e possono essere collocati parallelamente all'introduzione e al consolidamento delle abilità di letto-scrittura e numero-calcolo. Le attività proposte dalla logopedista possono essere riprese dagli insegnanti attraverso giochi fonologici, esercizi di associazione suono-segno, attività grafo-scrittorie, conteggio e giochi con numeri e quantità. Il confronto con gli insegnanti consente inoltre di modulare le proposte in relazione alle competenze già affrontate dalla classe e alle esigenze individuali degli alunni.

4.d Finalità generali
1. Favorire un approccio positivo, motivante e inclusivo ai primi apprendimenti scolastici.
2. Sostenere e consolidare i prerequisiti e le competenze emergenti di lettura, scrittura e matematica.
3. Promuovere strategie di apprendimento attivo e cooperativo.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere, discriminare e manipolare suoni e sillabe all'interno delle parole.
2. Applicare la corrispondenza fonema-grafema e viceversa nelle prime attività di lettura e scrittura.
3. Sperimentare strategie grafo-motorie e ortografiche funzionali alla scrittura.
4. Riconoscere, confrontare e rappresentare numeri e quantità.
5. Utilizzare strategie di conteggio e di primo calcolo.
6. Partecipare alle attività rispettando consegne e turni e collaborando con i compagni.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso utilizza una metodologia attiva, laboratoriale e ludica: il bambino apprende sperimentando, manipolando, confrontandosi e risolvendo piccoli compiti e giochi. Ogni incontro alterna momenti in grande gruppo, attività cooperative e proposte operative, favorendo una partecipazione diretta di tutti gli alunni. Le attività procedono gradualmente dal semplice al complesso e utilizzano canali verbali, visivi, motori e manipolativi. Il gioco diventa così contesto di apprendimento e consolidamento delle abilità linguistiche, grafiche, ortografiche e numeriche.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
La scuola mette a disposizione un ambiente adeguato allo svolgimento delle attività, quali aule didattiche e palestre abbastanza grandi per favorire lo svolgimento di attività in gruppo. Gli operatori potranno usufruire dei materiali di cancelleria e di eventuali PC/lavagne interattive per supportare le attività proposte.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
I professionisti metteranno a disposizione i diversi materiali necessari per lo svolgimento delle attività (libri, schede, giochi, etc...).

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto all'intero gruppo classe e adotta un approccio inclusivo, senza distinguere gli alunni in base alla presenza o meno di difficoltà di apprendimento o di altro tipo. Le attività prevedono diversi livelli di complessità e modalità verbali, visive, motorie e manipolative, così da favorire differenti stili e tempi di apprendimento. Consegne, tempi, materiali e modalità di partecipazione potranno essere adattati per alunni con disabilità, BES o difficoltà linguistiche, favorendo la partecipazione alle attività comuni, la collaborazione tra pari e la valorizzazione delle risorse individuali.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: DR.SSA GIULIA ROSI - LOGOPEDISTA
8.b Forma giuridica: DITTA INDIVIDUALE
8.c Sede: Centro Ololab - Via Val di Rocco, 50 06134 Perugia (PG)
8.d Sito web: www.centrololab.it
8.e Referente del progetto: GIULIA ROSI
8.f Qualifica e ruolo del referente: LOGOPEDISTA
8.g Telefono: 350 0606669
8.h E-mail: giuliarosi95@gmail.com
8.i PEC: giulia.rosi@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Giulia Rosi, logopedista libero-professionista dal 2018, svolge attività clinica ed educativa prevalentemente in età evolutiva, con particolare esperienza nei disturbi del linguaggio e dell'apprendimento. Ha maturato esperienza nella conduzione di laboratori fonologici nelle scuole primarie e nella progettazione di interventi rivolti a bambini con differenti bisogni educativi. È laureata in Logopedia e in Scienze Riabilitative delle Professioni Sanitarie; ha inoltre conseguito la formazione come Tutor DSA, BES e ADHD. La formazione specifica comprende corsi sul disordine fonologico, sulla stimolazione del linguaggio e sui sistemi attentivo-esecutivi.

9.b Operatori
1. **DR.SSA GIULIA ROSI** — *Logopedista Referente del Progetto*
Logopedista dell'età evolutiva
2. **DR.SSA CLAUDIA LA MONICA** — *Logopedista*
Logopedista dell'età evolutiva

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Giulia Rosi
In qualità di: referente del progetto

PRONTI, PARTENZA...PAROLE: Giocare con la lingua per crescere e imparare

SOGGETTO PROPONENTE **DR.SSA GIULIA ROSI - LOGOPEDISTA**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura; Educazione linguistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 8
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 600
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Un laboratorio per i bambini della scuola dell'infanzia in cui giocare con i suoni diventa un modo per scoprire la lingua e prepararsi alla scuola primaria. Attraverso giochi,filastrocche, rime, movimento, ascolto, oggetti-simbolo e attività manipolative, i bambini esplorano parole e suoni, imparando gradualmente a riconoscerli, discriminarli, segmentarli e combinarli. Il percorso sostiene le competenze linguistiche e metafonologiche che costituiscono importanti prerequisiti della letto-scrittura, valorizzando curiosità, partecipazione e piacere di apprendere.L'osservazione delle attività consente inoltre di individuare eventuali fragilità da condividere con insegnanti e famiglia.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La scuola dell'infanzia rappresenta un momento importante per consolidare competenze linguistiche e prerequisiti dell'apprendimento della letto-scrittura. La ricerca evidenzia il ruolo della consapevolezza fonologica, comprendente abilità quali rime, identificazione dei suoni iniziali,segmentazione e fusione, nei successivi apprendimenti di lettura. La meta-analisi di Ehri et al.(2001) evidenzia effetti significativi dell'intervento sulla consapevolezza fonemica anche nei bambini in età prescolare; Rice et al. (2022) confermano l'efficacia degli interventi in età prescolare e nei primi anni della primaria. Più recentemente, Cusiter et al. (2025) hanno confermato l'importanza delle competenze linguistiche e "code-related" negli interventi rivolti ai bambini prescolari.
Fonti citate: Ehri et al.(2001); Rice et al. (2022); Cusiter et al. (2025)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto coinvolge principalmente il campo di esperienza "I discorsi e le parole", integrandosi con "Il corpo e il movimento" e "Immagini, suoni, colori". Le attività favoriscono ascolto, attenzione uditiva,comprensione e produzione linguistica, arricchimento lessicale e progressiva consapevolezza della struttura sonora delle parole. Attraverso giochi di rime, ascolto, discriminazione, segmentazione e fusione, il bambino viene accompagnato a riflettere sulla lingua in modo spontaneo e adeguato all'età,sviluppando competenze che costituiscono importanti prerequisiti per il successivo apprendimento della letto-scrittura.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il laboratorio si integra con le attività linguistiche quotidiane della scuola dell'infanzia senza anticiparel'insegnamento formale della lettura e della scrittura. Le esperienze potranno essere riprese dalle insegnanti attraverso filastrocche, canzoni, letture, rime, giochi di parole, cacce al suono e attività di ascolto.Gli oggetti-fonetici presentati nel laboratorio potranno diventare mediatori per riproporre i giochi anche nelle routine quotidiane (ambiente scolastico e famigliare). Il percorso favorisce inoltre la continuità educativa con la scuola primaria, consolidando alcune competenze che sostengono il successivo incontro con il codice scritto.

4.d Finalità generali
1. Promuovere curiosità e interesse verso suoni, parole e storie attraverso il gioco.
2. Sostenere lo sviluppo di competenze linguistiche e metafonologiche coinvolte nella letto-scrittura
3. Favorire una maggiore consapevolezza, sicurezza e curiosità verso il linguaggio scritto

4.e Obiettivi specifici
1. Ascoltare e discriminare suoni linguistici e non linguistici
2. Riconoscere il suono iniziale di parole familiari
3. Manipolare semplici unità linguistiche attraverso giochi di aggiunta, eliminazione e sostituzione
4. Segmentare parole in sillabe e ricomporle attraverso giochi di fusione
5. Riconoscere e produrre semplici rime e individuare somiglianze sonore tra parole
6. Sviluppare consapevolezza della relazione suono-segno grafico

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
"Il nostro Abbecedario dei Suoni": Realizzazione di un prodotto collettivo composto da immagini, parole, oggetti-simbolo, tracce grafiche e attività realizzate durante il percorso. L'abbecedario potrà essere utilizzato come strumento di continuità educativa e condiviso con le famiglie.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso parte dall'esperienza diretta e dal gioco per accompagnare gradualmente il bambino verso una maggiore attenzione alla struttura sonora della parola. Le attività vengono proposte con difficoltà crescente e attraverso canali uditivi, visivi, corporei e manipolativi. Particolare importanza viene attribuita al gioco con i suoni, attraverso la conoscenza di oggetti-fonetici che associano concretamente un suono ad un oggetto specifico, creando al termine del percorso "L'Abbecedario dei Suoni", composto dall'inventario completo dei diversi suoni della lingua italiana.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
La scuola mette a disposizione un ambiente adeguato allo svolgimento delle attività, quali aule didattiche e palestre abbastanza grandi per favorire lo svolgimento di attività in gruppo. Gli operatori potranno usufruire dei materiali di cancelleria e di eventuali PC/lavagne interattive per supportare le attività proposte.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
I professionisti metteranno a disposizione: oggetti-simbolo per i suoni,immagini, libri, schede operative, materiali manipolativi, materiali grafico-pittorici e strumenti per giochi motori e linguistici.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Scheda di osservazione dell'insegnante; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Le attività sono progettate secondo un approccio multi sensoriale, utilizzando canali uditivi, visivi,corporei e manipolativi. Le consegne saranno brevi e accompagnate da modellamento, immagini e materiali concreti. Saranno possibili ripetizione, semplificazione delle consegne, tempi di risposta flessibili e adattamento delle attività. In presenza di bambini con disabilità, BES, fragilità linguistiche o difficoltà attentive, le proposte potranno essere individualizzate o svolte in piccolo gruppo, mantenendola dimensione ludica e partecipativa. L'obiettivo è permettere a ciascun bambino di sperimentare successo, partecipazione e piacere nell'esplorazione della lingua.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: DR.SSA GIULIA ROSI - LOGOPEDISTA
8.b Forma giuridica: DITTA INDIVIDUALE
8.c Sede: Centro Ololab - Via Val di Rocco, 50 06134 Perugia (PG)
8.d Sito web: www.centrololab.it
8.e Referente del progetto: GIULIA ROSI
8.f Qualifica e ruolo del referente: LOGOPEDISTA
8.g Telefono: 350 0606669
8.h E-mail: giuliarosi95@gmail.com
8.i PEC: giulia.rosi@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Giulia Rosi, logopedista libero-professionista dal 2018, opera in età evolutiva nell'ambito della valutazione e del trattamento dei disturbi del linguaggio e dell'apprendimento. Ha svolto laboratori fonologici nelle scuole primarie e maturato esperienza nella progettazione di attività educative e riabilitative rivolte a bambini con differenti bisogni. Laureata in Logopedia e in Scienze Riabilitative delle Professioni Sanitarie, è anche Tutor DSA, BES e ADHD. Ha approfondito la formazione sul disordine fonologico, sulla stimolazione precoce del linguaggio e sui processi attentivo-esecutivi, competenze pertinenti alla promozione dei prerequisiti linguistici e metafonologici.

9.b Operatori
1. **DR.SSA GIULIA ROSI** — *Logopedista Referente del Progetto*
Logopedista dell'età evolutiva
2. **DR.SSA CLAUDIA LA MONICA** — *Logopedista*
Logopedista dell'età evolutiva

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Giulia Rosi
In qualità di: referente del progetto

SPORT E LEGALITA' - UN VALORE UNICO

SOGGETTO PROPONENTE Gruppo Sportivo Fiamme Oro della Polizia di Stato - Sezione Giovanile Questura di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Psicomotricità educativa e funzionale; Sport inclusivo e adattato	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE circa 15	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 volta a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 0 Per classe: 0
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente Indirizzo (altra sede): Questura di Perugia, Via E. Petri 1	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il Progetto esprime la volontà di attivare la diffusione della cultura della legalità, promuovendo la pratica delle attività sportive (Judo) all'interno della palestra della Questura di Perugia.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
le attività motorie e sportive rappresentano una risorsa culturale riconosciuta e consolidata nell'ambito delle moderne Scienze dell'Educazione e il loro contributo assume un valore formativo che si connette a quello delle altre discipline nel favorire i processi di apprendimento,
maturazione della personalità, socializzazione e crescita dei giovani come soggetti attivi, responsabili ed equilibrati.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
L'azione congiunta e sinergica dei diversi attori istituzionali presenti sul territorio, le Forze dell'Ordine e gli enti del terzo settore, ha dimostrato come l'attività sportiva rappresenti un valido strumento di presa in carico dei ragazzi in condizioni di esclusione sociale, povertà educativa e a grave rischio devianza, soprattutto in età del primo ciclo di studi, favorendo tra la
popolazione della città - anche delle zone periferiche - sentimenti di fiducia nei confronti delle
Forze dell'Ordine e la diffusione della cultura della legalità;
la disciplina sportiva prescelta per il progetto "SPORT E LEGALITÀ: UN VALORE UNICO" è il JUDO, arte marziale ricca di importanti principi che stimolano il rispetto delle regole in ogni
loro forma e ambiente;

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Conoscere meglio se stessi, migliorare progressivamente la conoscenza e la consapevolezza della propria identità corporea e la cura della propria persona (stare bene);
■ Comunicare e relazionarsi positivamente con gli altri, essere consapevoli delle opportunità offerte dal gioco e dallo sport per lo sviluppo di abilità sociali (stare insieme);
■ Acquisire il valore delle regole e l'importanza dell'educazione della legalità, riconoscere nell'attività motoria e sportiva i valori alla base della convivenza civile (stare bene insieme);
■ Costruire un rapporto di fiducia tra Polizia di Stato e comunità. Non è mai troppo presto per iniziare ad instaurare un solido rapporto tra Cittadino e il Poliziotto.

4.d Finalità generali
1. promuovere l'attività sportiva
2. promuovere la cultura della legalità
3. Costruire un rapporto di fiducia tra Polizia di Stato e comunità

4.e Obiettivi specifici
1. JUDO, arte marziale ricca di importanti principi che stimolano il rispetto delle regole;
2. contrasto al Bullismo tramite i principi derivanti dalle arte marziali;
3. convivenza e rapporto di fiducia tra Polizia di Stato e Cittadino fin dalla tenera età;
4. frequentazione della vita quotidiana del Poliziotto;
5. conoscere campioni dei G.S. della Polizia di Stato che si sono realizzati tramite lo sport;
6. inclusione sociale - la pratica dello sport anche per chi ha problematiche sociali e/o economiche

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
L'evento finale, che nella stagione precedente si è svolto presso il PalaBarton ed ha interessato circa 120 alunni del comprensorio scolastico di Perugia, sarà messo in atto per dare risalto a quanto fatto durante l'anno scolastico e per enfatizzare la vicinanza della Polizia di Stato e del Comune di Perugia ai propri cittadini, tramite lo sport, veicolo indiscusso di legalità e inclusione sociale.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività ludica e gioco educativo; Problem solving; Educazione tra pari; Attività motoria o psicomotoria

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
la descrizione del progetto è consultabile presso i vostri archivi tramite il protocollo di intesa sottoscritto tra Comune di Perugia, Questura di Perugia e Gruppi Sportivi Fiamme Oro della Polizia di Stato ed il suo Modello Attuativo.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
nessuno

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
tutta l'attrezzatura necessaria per la pratica sportiva del judo come per esempio: Tatami, Cerchi, Birilli, Bastoni, Ball Balance, Fit Ball, Tappetoni, Palline.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Griglia di osservazione dell'operatore; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Alunni frequentanti le Scuole primarie del comprensorio del COMUNE DI PERUGIA in possesso di regolare certificato medico sportivo non agonistico. nell'ottica di estendere la pratica ad ogni componente delle classi, nei casi più particolari ed in presenza di difficoltà neuro-motorie, ci riserviamo di valutare caso per caso insieme alle insegnati preposte che faranno anche da tramite con i genitori degli interessati.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Gruppo Sportivo Fiamme Oro della Polizia di Stato - Sezione Giovanile Questura di Perugia
8.b Forma giuridica: Gruppo Sportivo Fiamme Oro
8.c Sede: Palestra Questura di Perugia
8.e Referente del progetto: Poeta Luca
8.f Qualifica e ruolo del referente: Assistente capo della Polizia di Stato - Istruttore Fijlkam Judo
8.g Telefono: 3386530459
8.h E-mail: fiammeoroperugia@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il Progetto SPORT E LEGALITA' - UN VALORE UNICO è un progetto sviluppato dalla Polizia di Stato in tutto il territorio Italiano da anni. Nel Comune di Perugia è arrivato contestualmente all'istituzione della Sezione Giovanile all'interno della Questura di Perugia ovvero nel 2023.

9.b Operatori
1. **Luca Poeta** — *Istruttore Judo*
Istruttore Judo Fijlkam - tecnico G.S. Fiamme Oro - Ass.c. Polizia di Stato

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 07/09/2026
Nome e cognome del proponente: Luca Poeta
In qualità di: assistente capo della Polizia di Stato, istruttore del G.S. Fiamme Oro

GIOCA SPORT

SOGGETTO PROPONENTE Comitato Territoriale C.S.I. di Perugia Aps

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 25	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO Un ora a settimana	5.D.3 CADENZA PREVISTA Un incontro settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 20 € a bambino compresa iva Per classe: € 20 x 25 bambini: € 500
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il Progetto è rivolto ai bambini delle scuola primarie (ed in particolar modo alle classi seconde, terze, quarte e quinte) e ai loro insegnanti, e riguarda le proposte di attività ludico-motoria e di GiocAsport semplici e divertenti, differenziate per ciascuna classe e coerenti con gli stadi di sviluppo fisico, psichico ed emotivo dei bambini. Il percorso prevede proposte differenziate a seconda delle esigenze specifiche delle classi coinvolte accomunate dalla forma ludica in cui avviene l'approccio ad esse. Il gioco e il clima ludico mirano ad uno sviluppo, oltre che motorio, cognitivo creativo e socializzante, in una dimensione che sia la più naturale e consona al bambino.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde all'emergenza della sedentarietà e dell'analfabetismo motorio, aggravati da isolamento sociale e abuso di schermi nei bambini della primaria (6-11 anni). In questa fase dello sviluppo, il movimento non è solo salute ma un canale di apprendimento e socializzazione (Pesce et al., 2015).
La mancanza di percorsi motori strutturati limita l'autoregolazione e la cooperazione, aumentando l'esclusione (Visconti, 2019). Il CSI risponde promuovendo il "diritto al gioco": un'attività inclusiva che usa la polisportività per sviluppare schemi motori complessi e competenza socio-emotiva, contrastando il drop-out precoce e valorizzando il benessere psicofisico (Raiola, 2018).
Fonti citate: Pesce et al., 2015; Visconti, 2019; Raiola, 2018

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si integra con le Indicazioni Nazionali per il curricolo della Scuola Primaria, innestandosi nell'area dell'Educazione Fisica e trasversalmente nell'Educazione Civica. Competenze chiave: Competenze personali, sociali e capacità di imparare ad imparare; competenze in materia di cittadinanza. Traguardi per lo sviluppo delle competenze:Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo: Consolidamento degli schemi motori di base e padronanza coordinativa.Il gioco, lo sport, le regole e il fair play: Partecipazione attiva ai giochi di squadra, rispetto delle regole, cooperazione e valore dell'inclusione. Salute, benessere e sicurezza: Adozione di sani stili di vita e percezione del benessere psicofisico.

4.d Finalità generali
1. Promuovere il benessere psicofisico e stili di vita attivi
2. Favorire l'inclusione, la socializzazione e la cooperazione
3. Educare alla cittadinanza e al Fair Play

4.e Obiettivi specifici
1. Rispettare le regole dei giochi di squadra proposti e il principio del Fair Play, dimostrando autocontrollo nel gestire la vittoria o la sconfitta
2. Sperimentare e applicare gli schemi motori di base (correre, saltare, lanciare, afferrare) e le capacità coordinative all'interno di percorsi individuali e di gruppo.
3. Collaborare con i compagni nella realizzazione di un fine comune durante le attività ludico-motorie, integrando e valorizzando le diverse abilità presenti nel gruppo.
4. Riconoscere e descrivere le variazioni del proprio stato corporeo (frequenza cardiaca, respirazione, stanchezza) conseguenti all'effort e all'attività fisica.
5. Utilizzare in modo corretto e sicuro gli attrezzi, gli spazi e i materiali messi a disposizione per la pratica motoria.
6. Rappresentare e confrontare, tramite un disegno o un breve testo riflessivo di fine ciclo, l'esperienza sportiva vissuta e l'importanza del lavoro di squadra.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro (GIORNATA CONCLUSIVA A SCUOLA)

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
A fine progetto verrà proposta una festa finale (anche alla presenza dei genitori) in cui verranno mostrate le competenze acquisite e dove verranno consegnati degli attestati di partecipazione.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Educazione tra pari; Attività motoria o psicomotoria

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le metodologie ludico-motorie del CSI si concretizzano attraverso il Game-Based Learning e sfide cooperative a stazioni. Gli alunni sono protagonisti attivi: sperimentano gli schemi motori senza ansia prestazionale, co-costruiscono le regole e alternano ruoli d'azione e gestione (es. arbitro etico, supporto materiali). La partecipazione è garantita a tutti con livelli di sfida adattati per eliminare i tempi morti. Elementi innovativi per la primaria:Green Card e Terzo Tempo: Valorizzazione dei gesti di lealtà, inclusione e rispetto. Multilateralità: Rotazione di varie discipline per sviluppare la coordinazione ed evitare la specializzazione precoce. Debriefing: Momenti di riflessione di gruppo per analizzare strategie e dinamiche relazionali.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra / Aula Idonea; Cerchi colorati; Materassini; Palloni di spugna, palline da tennis, palloni leggeri di diverse dimensioni e consistenze; cinesini; etc

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiali al Bisogno

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
L'inclusione nel progetto CSI per la primaria si fonda sul diritto allo sport per tutti, garantendo accessibilità fisica, metodologica e relazionale.Indicazioni chiave: Adattamento e Variabilità: Attività calibrate sui bisogni dei singoli (alunni con BES o disabilità) modificando spazi, regole e attrezzi (es. palloni facilitati) per garantire il successo di ciascuno. Partecipazione Totale: Eliminazione dei giochi ad eliminazione e dei tempi morti. Tutti giocano per lo stesso tempo e sperimentano ruoli attivi (giocatore, arbitro etico, responsabile materiali).Accessibilità e Comunicazione: Uso di spiegazioni visive, dimostrazioni pratiche e spazi privi di barriere. Peer Tutoring e Clima Positivo: Cooperazione tra pari, valorizzazione dell'errore ed assenza di ansia prestazionale.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comitato Territoriale C.S.I. di Perugia Aps
8.b Forma giuridica: Ente del Terzo Settore
8.c Sede: Strada Bellocchio – San Faustino, 22 – 06129 Perugia (PG)
8.d Sito web: www.csiperugia.it
8.e Referente del progetto: Alessandro Rossi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Direttore Area Progettazione, Promozione e Sviluppo
8.g Telefono: 0755003584
8.h E-mail: info@csiperugia.it
8.i PEC: info@pec.csiperugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il Centro Sportivo Italiano ha sviluppato nel tempo un modello pedagogico consolidato che mette al centro il valore educativo dello sport, inteso non solo come prestazione fisica ma come strumento di crescita integrale, inclusione e socializzazione. Nella scuola dell'infanzia (3-6 anni), gli interventi del Centro Sportivo Italiano sono incentrati sulla ludomotricità e sul gioco come linguaggio di apprendimento.

9.b Operatori
1. **CANONICO CHIARA** — *ESPERTO ESTERNO*
EDUCATORE SPORTIVO – LAUREATO SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
2. **LUZZATTI LUIGI** — *ESPERTO ESTERNO*
EDUCATORE SPORTIVO – LAUREATO SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Emanuela Papadia
In qualità di: Presidente Comitato Territoriale C.S.I. di Perugia Aps

FIABE IN MOVIMENTO

SOGGETTO PROPONENTE Comitato Territoriale C.S.I. di Perugia Aps

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Psicomotricità educativa e funzionale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI —			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 25	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 30 minuti (3 anni); 40 minuti (4 anni); 50 minuti (5 anni)	5.D.3 CADENZA PREVISTA Un incontro settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 20 € a bambino iva compresa Per classe: € 20 x 25 bambini: Totale € 500
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Lo scopo principale del progetto CSI "Infanzia" è quello di proporre un'azione ludico motoria che abbia lo scopo di aiutare i bambini a consolidare le proprie capacità sensoriali, percettive, motorie e sociali e ad accompagnarli nella strutturazione degli schemi motori che caratterizza questa età della crescita

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
I bisogni educativi per l'attività motoria nella scuola dell'infanzia riguardano il consolidare gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare, strisciare, arrampicarsi) e affinare l'equilibrio dinamico/statico; il percepire e strutturare lo spazio (sopra/sotto, dentro/fuori) e la scansione temporale (prima/dopo, ritmo); l'imparare a gestire le emozioni (frustrazione, attesa), sviluppare l'autoregolazione e la fiducia nelle proprie capacità; lo sperimentare la cooperazione, condividere materiali e rispettare le regole condivise all'interno del gruppo classe.

FONTI: J. Le Boulch (1989); A. Ceciliani (2015); J. Piaget (1967); B. Aucouturier (2018)
Fonti citate: Le Boulch, 1989; Ceciliani, 2015; Piaget, 1967; Aucouturier, 2018

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si inserisce in modo trasversale nei Campi di Esperienza, con particolare centralità per Il corpo e il movimento.Raccordo con i Campi di Esperienza e Traguardi per lo Sviluppo delle Competenze.1. Il corpo e il movimento (Campo di esperienza prevalente).Connessione con il progetto: Rappresenta il nucleo centrale. Attraverso percorsi, giochi di equilibrio, salti e corse, il bambino affina la percezione del proprio sé corporeo.

4.d Finalità generali
1. Indirizzare il bambino, singolo e in gruppo, alla scoperta del mondo che lo circonda
2. Interiorizzare il rispetto pratico di valori quali la cura di sé, degli altri e dell'ambiente
3. Incoraggiare a entrare in relazione i bambini con gli altri rinforzando la capacità di aggregazione sociale

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare e combinare gli schemi motori di base (correre, saltare, arrampicarsi) superando piccoli ostacoli e percorsi coordinati in sicurezza. (Verificabile tramite: griglia d'osservazione diretta del docente durante i percorsi)
2. Applicare le nozioni topologiche fondamentali (sopra/sotto, dentro/fuori, davanti/dietro) orientando con precisione il proprio corpo e gli attrezzi nello spazio palestra. (Verificabile tramite: esecuzione di consegne operative e prove pratiche di orientamento)
3. Collaborare con i compagni nella realizzazione di giochi di squadra e percorsi cooperativi, condividendo i materiali e attendendo il proprio turno. (Verificabile tramite: osservazione dei comportamenti prosociali durante il gioco libero e strutturato)
4. Rispettare le regole condivise dei giochi motori e le indicazioni dell'insegnante per garantire la propria e l'altrui sicurezza. (Verificabile tramite: rispetto dei tempi di stop/partenza e gestione dell'autoregolazione)
5. Rappresentare graficamente o con materiali manipolativi lo schema corporeo completo e il percorso motorio appena vissuto nell'esperienza pratica. (Verificabile tramite: prodotto grafico del bambino o ricostruzione tridimensionale del percorso)

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro (GIORNATA CONCLUSIVA A SCUOLA)

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
A fine progetto proposta una festa finale (anche alla presenza dei genitori) in cui verranno mostrate le competenze acquisite e dove verranno consegnati degli attestati di partecipazione.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività ludica e gioco educativo; Attività motoria o psicomotoria

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto di motoria per l'infanzia (3-5 anni) risponde ai bisogni di sviluppo corporeo, emotivo e cognitivo. Raccordato alle Indicazioni Nazionali (campi: Il corpo e il movimento, Il sé e l'altro, La conoscenza del mondo), mira a 5 obiettivi verificabili: sperimentare schemi motori, applicare nozioni topologiche, collaborare nei giochi, rispettare le regole e rappresentare graficamente l'esperienza. Metodologicamente applica ludodidattica e story moving, rendendo i bambini protagonisti attivi ed esploratori. Elementi innovativi: uso dell'outdoor education, autovalutazione emotiva con emoji check-in e photo-storytelling per stimolare la metacognizione dell'esperienza vissuta.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra / Aula Idonea; Cerchi colorati, mattoni in plastica forati; Palloni di spugna, palline da tennis, palloni leggeri di diverse dimensioni e consistenze.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiali al Bisogno

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
L'inclusione e l'accessibilità nell'attività motoria dell'infanzia garantiscono a tutti i bambini (il diritto alla partecipazione attiva. Il movimento è un linguaggio universale che supera le barriere verbali. L'accessibilità si attua adattando spazi, tempi e materiali: attrezzi morbidi, a contrasto cromatico o facilitati, e percorsi a difficoltà graduata (task analysis). Sul piano comunicativo si impiegano dimostrazioni pratiche (modeling).La partecipazione è favorita da strategie cooperative, peer tutoring e contesti di gioco non competitivi, valorizzando le capacità del singolo in sicurezza ed eliminando le frustrazioni.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comitato Territoriale C.S.I. di Perugia Aps
8.b Forma giuridica: Ente del Terzo Settore
8.c Sede: Strada Bellocchio – San Faustino, 22 – 06129 Perugia (PG)
8.d Sito web: www.csiperugia.it
8.e Referente del progetto: Alessandro Rossi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Direttore Area Progettazione, Promozione e Sviluppo
8.g Telefono: 0755003584
8.h E-mail: info@csiperugia.it
8.i PEC: info@pec.csiperugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il Centro Sportivo Italiano ha sviluppato nel tempo un modello pedagogico consolidato che mette al centro il valore educativo dello sport, inteso non solo come prestazione fisica ma come strumento di crescita integrale, inclusione e socializzazione. Nella scuola dell'infanzia (3-6 anni), gli interventi del Centro Sportivo Italiano sono incentrati sulla ludomotricità e sul gioco come linguaggio di apprendimento.

9.b Operatori
1. **CALZONE PIERLUIGI** — *ESPERTO ESTERNO*
EDUCATORE SPORTIVO – LAUREATO SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
2. **SAVARINO GIANLUCA** — *ESPERTO ESTERNO*
EDUCATORE SPORTIVO – LAUREATO SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/1987
Nome e cognome del proponente: Emanuela Papadia
In qualità di: Presidente Comitato Territoriale C.S.I. di Perugia Aps

STAND UP

SOGGETTO PROPONENTE Comitato Territoriale C.S.I. di Perugia Aps

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 15	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO Un ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA Un incontro ogni due settimane / al bisogno	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 15 € ad alunno Per classe: 15 € x 25 bambini Totale € 375 a classe
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
"Stand Up", ovvero "Alzati in piedi": è l'invito che il CSI rivolge ai ragazzi italiani di 11-13 anni, affinché vincano la sedentarietà, adottino stili di vita più sani, fruiscano fino in fondo di quel diritto alla salute, al gioco e a una crescita psicofisica armoniosa riconosciuto anche dalla Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia. Il traguardo, davvero ambizioso, prevede l'organizzazione di un torneo polisportivo con 9 diversi giochi di squadra (basket, calciotennis, disco tennis, hockey, palla tennis, pallamano, tennis dolce, volano, volley). Ad ogni ragazzo si offre la possibilità di immergersi in un mix di esperienze, incrociando i diversi tipi di gioco.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde all'emergenza della sedentarietà e del drop-out sportivo nella preadolescenza (11-13 anni), fase critica segnata da cambiamenti morfo-funzionali e ridefinizione dell'identità corporea (Camerino 2019). L'iperspecializzazione precoce e l'esasperazione agonistica generano ansia da prestazione e senso di inadeguatezza, spingendo molti ragazzi all'abbandono dell'attività fisica (ISTAT, 2021). In questo contesto, la variabilità motoria e la proposta polisportiva rappresentano un bisogno educativo fondamentale per promuovere la physical literacy e la motivazione intrinseca (Edwards , 2017). Sperimentare nove discipline diverse riduce il divario tecnico iniziale, favorisce l'inclusione, valorizza l'autoefficacia e garantisce il diritto al benessere psicofisico e al gioco sancito dalla Convenzione ONU.
Fonti citate: Camerino, 2019; ISTAT, 2021; Edwards, 2017

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
"Stand Up" si raccorda con le Indicazioni Nazionali per la Scuola Secondaria di I Grado, integrandosi in Educazione Fisica e Educazione Civica. Competenze chiave: Competenze personali, sociali e capacità di imparare a imparare; competenze in materia di cittadinanza. Traguardi per lo sviluppo delle competenze:Padronanza del corpo e coordinazione: Sviluppo della coordinazione e adattamento degli schemi motori alle diverse tattiche dei 9 giochi.Il gioco, lo sport, le regole e la lealtà: Partecipazione attiva nei tornei, rispetto dell'avversario e assunzione di ruoli organizzativi/arbitrali.Salute, benessere e stili di vita: Consapevolezza del valore del movimento per prevenire la sedentarietà e promuovere il benessere psicofisico.

4.d Finalità generali
1. Contrastare la sedentarietà e il drop-out precoce
2. Potenziare l'autoefficacia e l'inclusione
3. Educare alla cittadinanza e alla cooperazione

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare e applicare le abilità tecnico-tattiche di base all'interno delle 9 differenti discipline polisportive previste dal torneo.
2. Rispettare e far rispettare i regolamenti di gioco e i principi del Fair Play, dimostrando autocontrollo nella gestione della competizione.
3. Collaborare con i compagni nella definizione e nell'attuazione di strategie di squadra inclusive, adattandosi alle caratteristiche di ciascun componente.
4. Riconoscere e descrivere l'impatto della pratica motoria e della variabilità sportiva sul proprio benessere psicofisico e sui livelli di stanchezza/stress.
5. Utilizzare in modo corretto ed autonomo le attrezzature e gli spazi di gioco coordinando le fasi di allestimento e gestione delle partite.
6. Confrontare e argomentare, attraverso una scheda di autovalutazione finale, le proprie attitudini e preferenze motorie emerse nelle diverse discipline.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro (FINALE D'ISTITUTO)

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
A fine progetto verrà fatta una la finale fra Istituti che decreterà la classe Campione di Stand Up con tanto di premiazione

4.h.1 Metodologie prevalenti
Altro (ATTIVITA' SPORTIVA)

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le metodologie di "Stand Up" si concretizzano nella didattica laboratoriale e nel Game-Based Learning attraverso la rotazione su 9 giochi di squadra.Gli alunni sono protagonisti attivi: non solo giocano, ma co-gestiscono l'evento alternandosi nei ruoli di atleti, arbitri etici, referenti di campo e tutor dei compagni, sviluppando responsabilità e autonomia.La partecipazione è totale ed egualitaria grazie a regole adattate che garantiscono a tutti lo stesso tempo di gioco, annullando la panchina e la pressione agonistica.Elementi innovativi:Multisportività simultanea: La sperimentazione di 9 discipline insolite azzera le rendite di posizione e livella le competenze. Terzo Tempo e autovalutazione: Momenti strutturati di confronto post-gara per analizzare le dinamiche di squadra e il rispetto del Fair Play.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra / Aula Idonea

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
kit per svolgere l'attività (Mazze e Porte da Hockey, Racchette e Palline Volano, Palloni Minibasket, Calcio e Pallavolo, Racchette Ping Pong, Racchette da Tennis)

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
"Stand Up" garantisce inclusione, accessibilità e partecipazione per azzerare l'ansia prestazionale e il drop-out nella fascia 11-13 anni. Punti chiave:Polisportività inclusiva: La rotazione su 9 discipline (anche insolite come il disco tennis) azzera i divari tecnici: nessuno parte svantaggiato e tutti esprimono il proprio potenziale.Partecipazione totale: Tempi di gioco identici e zero panchina. Gli alunni ruotano in ruoli attivi e gestionali (giocatore, arbitro etico, cronometrista).Accessibilità e adattamento: Regole, attrezzi e spazi flessibili per integrare studenti con BES o disabilità.Clima cooperativo: Attenzione centrata sul Fair Play, sulla collaborazione di squadra e sul supporto reciproco (peer tutoring) anziché sulla vittoria.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comitato Territoriale C.S.I. di Perugia Aps
8.b Forma giuridica: Ente del Terzo Settore
8.c Sede: Strada Bellocchio – San Faustino, 22 – 06129 Perugia (PG)
8.d Sito web: www.csiperugia.it
8.e Referente del progetto: Alessandro Rossi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Direttore Area Progettazione, Promozione e Sviluppo
8.g Telefono: 0755003584
8.h E-mail: info@csiperugia.it
8.i PEC: info@pec.csiperugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il Centro Sportivo Italiano ha sviluppato nel tempo un modello pedagogico consolidato che mette al centro il valore educativo dello sport, inteso non solo come prestazione fisica ma come strumento di crescita integrale, inclusione e socializzazione. Nella scuola dell'infanzia (3-6 anni), gli interventi del Centro Sportivo Italiano sono incentrati sulla ludomotricità e sul gioco come linguaggio di apprendimento.

9.b Operatori
1. **CICCARELLI MARIO** — *ESPERTO ESTERNO*
EDUCATORE SPORTIVO – LAUREATO SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE
2. **CUCCARO SALVATORE** — *ESPERTO ESTERNO*
EDUCATORE SPORTIVO – LAUREATO SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Emanuela Papadia
In qualità di: Presidente Comitato Territoriale C.S.I. di Perugia Aps

IL MONDO CHE VORREI

SOGGETTO PROPONENTE Associazione Libera...mente Donna ets

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale		3. DESCRITTORI Educazione alla parità e al rispetto delle differenze	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 4
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 4	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2,5 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: nessun costo Per classe: nessun costo
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Percorso di sensibilizzazione sul tema delle differenze di genere in chiave preventiva, culturale ed educativa, con l'obiettivo di stimolare nelle/nei bambine/i una riflessione in merito a:
- la consapevolezza di sé, delle proprie caratteristiche, preferenze e possibilità;
- la percezione della parità/disparità di divisione di compiti e ruoli nell'ambiente domestico e professionale;
- gli stereotipi di genere.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
"Il Mondo che Vorrei" è un percorso formativo che, in coerenza con le Indicazioni Nazionali, lavora sulla formazione del cittadino e della cittadinanza consapevoli, capaci di partecipazione attiva e pensiero critico.
Risponde al bisogno formativo di favorire nei bambini e nelle bambine:
- consapevolezza della propria identità personale ed emotiva;
- decostruzione precoce degli stereotipi di genere;
- sviluppo di competenze relazionali basate su rispetto, ascolto e pluralità;
- capacità di immaginare modelli sociali inclusivi.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il Progetto intende stimolare nelle/nei bambine/i una riflessione consapevole circa l'importanza di valorizzare relazioni basate sul rispetto reciproco, sulla libertà di scelta, sull'ascolto e il riconoscimento delle differenze.
Gli obiettivi generali riguardano:
- in materia di cittadinanza: costruzione di relazioni positive basate sul rispetto, riconoscendo l'importanza dell'empatia e della gentilezza nelle interazioni;
- in materia di consapevolezza ed espressione culturali: esprimere la propria identità culturale attraverso diverse forme (linguaggio, disegno, ecc.), condividendola con gli altri in un clima di rispetto.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
La realizzazione del Progetto prevede un'attività preparatoria propedeutica che si traduce in un confronto con le/gli Insegnanti, finalizzato a raccogliere fabbisogni specifici rilevati e a garantire coerenza e continuità con le eventuali azioni - in materia di prevenzione e contrasto alla violenza di genere - già implementate in classe o dalla Scuola.

4.d Finalità generali
1. valorizzare le differenze di ciascuno
2. riconoscere l'importanza del rispetto, dell'empatia e della gentilezza nelle interazioni

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere elementi che definiscono l'identità personale
2. Distinguere tra caratteristiche imposte e caratteristiche scelte
3. Riconoscere emozioni proprie e altrui
4. Ascoltare e formulare domande rispettose
5. Produrre testi scritti autobiografici e descrittivi
6. Rappresentare graficamente un mondo ideale

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
La realizzazione del percorso prevede l'utilizzo di metodologie didattiche a carattere esperienziale, con attività svolte in gruppi e sotto-gruppi; in alcune di queste, vi è la produzione di elaborati grafico-pittorici.
Al termine del percorso viene inoltre effettuata una valutazione del gradimento attraverso la somministrazione di un questionario in via anonima i cui risultati sono restituiti alla Scuola insieme ad una relazione finale relativa al lavoro svolto, alle finalità perseguite e ai risultati raggiunti.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Problem solving; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso formativo è proposto come un "viaggio" che i bambini e le bambine affrontano insieme a compagni/e e formatrici, queste ultime presentate come pilote. In altre parole, i bambini e le bambine sono accompagnati e accompagnate nell'esplorazione di nuovi "mondi", attraverso situazioni, storie e attività che consentano loro di interrogarsi sulle relazioni, sulle differenze, sugli stereotipi e sui diversi modi di stare insieme.
Sono utilizzati, in particolare, giochi cooperativi e attività esperienziali, lavori in gruppo, circle time e momenti di confronto guidato, rappresentazioni grafico-pittoriche, letture ad alta voce, storie e situazioni-stimolo. Sono privilegiati strumenti e linguaggi adeguati all'età, incluso l'utilizzo di applicativi digitali usufruibili attraverso la LIM.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
LIM

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Tutto quanto necessario allo svolgimento delle attività: cancelleria, testi, materiale per realizzazione laboratori, ecc.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Documentazione fotografica o audiovisiva (previa acquisizione del consenso al trattamento dei dati personali)

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Le attività proposte sono accessibili e inclusive, svolgendosi in aula al pari dell'attività didattica scolastica; eventuali bisogni specifici degli alunni sono preventivamente richiesti alle/agli Insegnanti, con cui verificare anche la tipologia di supporto necessario.
Riferimenti UDL:
- molteplici mezzi di rappresentazione (grafica, scrittura, musica, movimento);
- molteplici mezzi di espressione (passaporto creativo, autoritratto, parola orale);
- molteplici mezzi di coinvolgimento (scelta del nome, libertà espressiva, consenso alla condivisione).

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione Libera...mente Donna ets
8.b Forma giuridica: Ente del Terzo Settore
8.c Sede: Via G. Santini, 8 - 06123 Perugia
8.d Sito web: www.liberamentedonna.it
8.e Referente del progetto: Francesca Agabitini
8.f Qualifica e ruolo del referente: Referente per la formazione interna ed esterna - Associazione Libera...mente Donna ets
8.g Telefono: 3516114522
8.h E-mail: personale@liberamentedonna.it
8.i PEC: liberamentedonna@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'Associazione nel corso dell'ultimo triennio ha progettato e realizzato con successo interventi formativi in materia di prevenzione e contrasto alla violenza di genere destinati al mondo della Scuola, sia per il personale docente che per alunni/e di scuola primaria, scuola secondaria di I e II grado.
Per quanto riguarda bambine/i di scuola primaria, il Progetto "Il Mondo che Vorrei" oggetto di questa scheda di presentazione è stato realizzato presso le Scuole C. Collodi di San Sisto, Giovanni Cena di Perugia e G. Mazzini di Ponte San Giovanni, per complessive sei edizioni corsuali.

9.b Operatori
1. **Arianna Luciani** — *Formatrice*
Laurea in Sc. dell'Educazione; esperienza pluriennale come operatrice antivio[testo troncato nella cella del modulo originale]
2. **Elisa Piazzoli** — *Formatrice*
Laurea M.le in Sc. Pedagogiche; esperienza pluriennale come operatrice antiv[testo troncato nella cella del modulo originale]
3. **da individuare** — *Tutor d'Aula*
Laurea in discipline socio-psico-pedagogiche; esperienza in attività di tutoragg[testo troncato nella cella del modulo originale]

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 27/08/2026
Nome e cognome del proponente: Maurita Lombardi
In qualità di: Rappresentante Legale Associazione Libera...mente Donna ets

Canto, suono, imparo. Progetti di educazione musicale e corale

SOGGETTO PROPONENTE **Associazione La banda degli Unisoni**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE Nel modulo risultano selezionati descrittori in più aree tematiche, senza un'unica area cerchiata come prevalente: 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità; 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere; 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro; 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale; 7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale		3. DESCRITTORI Area 1: Danza educativa e movimento espressivo; Area 2: Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo, Educazione affettiva ed emotiva; Area 3: Educazione musicale, Creatività ed espressione artistica; Area 4: Educazione linguistica, Storytelling e pratiche narrative; Area 7: Educazione alla pace e alla convivenza, Intercultura e dialogo tra culture	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 15	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 45	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 31,50 Per classe: 750
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale; Altro Indirizzo (altra sede): Sala dei Notari, Teatro Santa Cecilia, Teatro Brecht	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Percorsi musicali per la Scuola dell'infanzia e la scuola primaria
I progetti didattici proposti in questo momento dell'anno hanno come obiettivo lo sviluppo delle capacità musicali e corali e accompagnano le programmazioni delle scuole in un ambito interdisciplinare.
Le canzoni, le musiche e le attività proposte sono un veicolo di contenuti che accompagnano i bambini ad acquisire autoconsapevolezza e coesione di gruppo: con la pratica musicale declinata in ascolto/attivo, canto, improvvisazione e gioco ritmico tendiamo a sviluppare una dinamica positiva tra i bambini di una classe. Le attività proposte riguardano l'ascolto attivo, il canto, l'uso del corpo per interpretare la musica, l'approccio al ritmo tramite il corpo (body percussion) e con l'ausilio di strumentini a percussione.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La musica rappresenta uno strumento fondamentale per lo sviluppo cognitivo, relazionale ed emotivo dei bambini, infatti le indicazioni nazionali riconoscono all'educazione musicale un ruolo centrale nello sviluppo della persona, nella costruzione delle competenze trasversali e nei processi inclusivi La crescente presenza di bambini di diverse lingue e culture rende la musica uno strumento privilegiato di integrazione, favorendo la relazione tra i bambini e creando un efficace canale di comunicazione tra bambini e insegnanti. L'uso di una didattica prevalentemente orientata allo sviluppo delle competenze cognitive rischia di ridurre gli spazi dedicati alla creatività. La musica offre invece un contesto educativo privilegiato per promuovere il senso estetico, la fantasia, l'immaginazione

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
L'associazione oltre a relazionarsi con la realtà scolastica per elaborare progetti didattici adeguati al contesto, propone alcuni percorsi già completi che affrontano le tematiche specifiche dell'educazione musicale in relazione alla classe e all'età dei bambini: Storie e canzoncine di animali (infanzia), Il segreto della Fatasia (infanzia, Primo ciclo), Tatanga e i suoni del mondo (Infanzia e primo ciclo), Il paese dei mille impegni (Primaria), Vermi, galline e scimpanzè (primaria), Il Castello zum pa pà (primaria), Dire, Fare, Baciare, Lettera, Testatmento (primaria), Esopop (primaria), Il ritorno dell'Ibis eremita (primaria), Il gioco dei 7 (secondo ciclo), Seven, tutti quanti voglion fare jazz (secondo ciclo primaria). Tutti i progetti sono originali.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Un elemento fondamentale per la buona riuscita del progetto è la stretta collaborazione con il corpo docente. Il percorso dovrà essere condiviso e co-progettato in sede collegiale, al fine di rilevare le aspettative, individuare i bisogni specifici del contesto scolastico e definire obiettivi e modalità di intervento coerenti con essi.
È inoltre importante individuare uno o più docenti referenti che accompagnino il percorso, collaborando alla predisposizione degli eventuali materiali e favorendo la continuità tra le attività musicali e la quotidianità didattica. L'obiettivo non è soltanto giungere a un momento conclusivo di restituzione o verifica, ma promuovere un'esperienza educativa serena, partecipata e ricca di opportunità formative.

4.d Finalità generali
1. Sviluppo del senso musicale nel suo complesso: ritmico, melodico ed estetico
2. Sviluppo dell'Io e dell'Io in relazione all'altro attraverso la pratica del cantare e suonare insieme
3. Sviluppo della capacità di ascolto a tutto campo: del suono e delle altrui esigenze

4.e Obiettivi specifici
1. usare la voce consapevolmente per cantare, giocare ed esprimere emozioni
2. muovere il corpo o le parti di esso musicalmente, dal movimento grande al piccolo e viceversa
3. suonare strumenti ritmici tradizionali o di riciclo ascoltando e riproducendo
4. improvvisare sequenze ritmiche e sonorità vocali ascoltando l'altro ed entrandoci in relazione
5. sonorizzare storie e situazioni di vita vissuta
6. conoscere il codice musicale attraverso il gioco

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il momento conclusivo sarà svolto al termine del percorso didattico e verrà deciso collegialmente. Le alternative possono essere un laboratorio con le famiglie oppure uno interno alla scuola oppure una performance di tutta la scuola

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Attività artistica, musicale o teatrale; Incontro con esperti del progetto; Altro

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività di educazione musicale e corale si svolgono prevalentemente in forma collettiva e sono guidate dall'esperto musicale, che facilita e orienta il processo di apprendimento. I bambini sono coinvolti attivamente attraverso il canto, il movimento musicale e l'utilizzo di piccoli strumenti a percussione, sperimentando l'ascolto reciproco, la collaborazione e il sostegno tra pari.
L'insegnante, dopo aver proposto il gioco, l'attività o il brano musicale, o la storia da sonorizzare assume un ruolo di facilitatore e non direttivo, ma di accompagnamento e facilitazione, sostenendo i bambini nel percorso di scoperta, partecipazione e progressiva acquisizione delle competenze.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
connessione wi fi

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
tastiera, chitarra, cassa bluetooth, strumenti a percussione

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
L'attività musicale si caratterizza per la sua intrinseca dimensione inclusiva, grazie alla varietà di esperienze che propone e alla possibilità di modulare le modalità di partecipazione in relazione ai diversi bisogni educativi. Anche bambini con disabilità motorie o cognitive significative possono trovare nella musica il proprio spazio. L'esperto musicale adatterà le proposte alle specifiche esigenze, valorizzando le potenzialità di ciascun bambino. In presenza di disabilità uditive, potranno essere sperimentate modalità espressive proprie dei Cori di mani bianche, favorendo la partecipazione all'esperienza corale attraverso il linguaggio gestuale. In caso di disabilità motorie, le attività di movimento potranno essere adattate o ridotte, privilegiando canto, ascolto e attività corali.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione La banda degli Unisoni
8.b Forma giuridica: Ente terzo settore
8.c Sede: Via della Gabbia, 9
8.d Sito web: www.bandadegliunisoni.com
8.e Referente del progetto: Francesca Rossi
8.f Qualifica e ruolo del referente: musicista, didatta della musica, vicepresidente Società Nazionale Educazione Musicale Perugia
8.g Telefono: 3517734944
8.h E-mail: bandadegliunisoni@gmail.com
8.i PEC: labandadegliunisoni@legalmail.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'associazione la banda degli unisoni realizza dal oltre 30 anni progetti specifici di educazione musicale scrivendo testi, canzoni e musiche dei propri progetti. Ha realizzato centinaia di percorsi musicali nelle scuole del territorio perugino preoccupandosi di accompagnare le progettazioni delle singole scuole e preparando per ognuna di esse un percorso adeguato: dalla multiculturalità, ai progetti lettura, dall'educazione ambientale alle tematiche più proprie delle scuole dell'infanzia (colori, stagioni, emozioni). Negli ultimi due anni l'Associazione si è fatta promotrice di un Festival di buone pratiche di educazione musicale dal titolo Schola Cantorum durante il quale centinaia di bambini realizzano laboratori ed esperienze varie sull'educazione musicale

9.b Operatori
1. **Francesca Rossi** — *esperta*
Laura in Didattica della musica
2. **Alessandro Pacetta** — *esperto*
Laurea in Didattica della musica
3. **Martina Di Gaetano** — *esperta*
Laurea in pianoforte e direzione di coro
4. **Antonietta Battistoni** — *esperta*
Laurea in Direzione di coro

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 1 settembre 2026
Nome e cognome del proponente: Francesca Rossi
In qualità di: Direttrice didattica Associazione La Banda degli Unisoni

Musicali si nasce - Progetti annuali di educazione musicale e corale

SOGGETTO PROPONENTE Associazione La Banda degli Unisoni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE Nel modulo risultano selezionati descrittori in più aree tematiche, senza un'unica area cerchiata come prevalente: 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità; 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere; 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro; 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale; 5. Educazione scientifica, STEM e tecnologie; 7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale		**3. DESCRITTORI** Area 1: Danza educativa e movimento espressivo; Area 2: Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo, Educazione affettiva ed emotiva; Area 3: Educazione musicale, Creatività ed espressione artistica; Area 4: Storytelling e pratiche narrative; Area 5: Educazione STEM e STEAM; Area 7: Educazione alla pace e alla convivenza, Intercultura e dialogo tra culture	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO** nuovo	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI** 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 25	**5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO** 45 minuti	**5.D.3 CADENZA PREVISTA** settimanale	**5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA)** Per bambino: 42 euro Per classe: 1.050 euro
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio; Teatro o auditorium		**5.B–C LUOGHI ESTERNI** Museo, biblioteca o istituzione culturale; Altro Indirizzo (altra sede): Sala dei Notari, Teatro Santa Cecilia, Teatro Brecht	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto "Musicali si nasce" accompagna la classe, durante l'intero anno scolastico, in un percorso di scoperta e valorizzazione della musicalità di ciascun bambino, favorendo la costruzione di una consapevole identità musicale, il proprio "io musicale". Ispirato ai principi del metodo Kodály, il percorso riconosce nel canto il primo e più naturale strumento di esplorazione: attraverso la voce, il corpo e il movimento, il bambino sperimenta, ascolta, imita e crea, sviluppando progressivamente le competenze musicali di base. Il gioco diventa così il linguaggio privilegiato per avvicinarsi alla "grammatica" della musica, imparando a percepire ritmo, melodia e pulsazione in relazione con sé, con gli altri e con il gruppo.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La musica rappresenta uno strumento fondamentale per lo sviluppo cognitivo, relazionale ed emotivo dei bambini, infatti le indicazioni nazionali riconoscono all'educazione musicale un ruolo centrale nello sviluppo della persona, nella costruzione delle competenze trasversali e nei processi inclusivi La crescente presenza di bambini di diverse lingue e culture rende la musica uno strumento privilegiato di integrazione, favorendo la relazione tra i bambini e creando un efficace canale di comunicazione tra bambini e insegnanti. L'uso di una didattica prevalentemente orientata allo sviluppo delle competenze cognitive rischiano di ridurre gli spazi dedicati alla creatività. La musica offre invece un contesto educativo privilegiato per promuovere il senso estetico, la fantasia, l'immaginazione

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto "Musicali si nasce" si fonda sui principi pedagogici del metodo Kodály e propone un percorso di educazione musicale in cui l'esperienza diretta, il gioco e la partecipazione attiva diventano strumenti privilegiati di apprendimento. Attraverso attività musicali strutturate e dinamiche cooperative, il bambino sviluppa non solo competenze legate al linguaggio musicale, ma anche una maggiore consapevolezza di sé e delle proprie possibilità, imparando a riconoscersi e a mettersi in relazione con l'altro. L'incontro con un nuovo linguaggio, attraverso una metodologia esperienziale e inclusiva, favorisce lo sviluppo di competenze trasversali fondamentali, quali ascolto, attenzione, collaborazione, espressione e autoregolazione, sostenendo il bambino nell'affrontare il percorso scolas

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Un elemento fondamentale per la buona riuscita del progetto è la stretta collaborazione con il corpo docente. Il percorso dovrà essere condiviso e co-progettato in sede collegiale, al fine di rilevare le aspettative, individuare i bisogni specifici del contesto scolastico e definire obiettivi e modalità di intervento coerenti con essi.
È inoltre importante individuare uno o più docenti referenti che accompagnino il percorso, collaborando alla predisposizione degli eventuali materiali e favorendo la continuità tra le attività musicali e la quotidianità didattica. L'obiettivo non è soltanto giungere a un momento conclusivo di restituzione o verifica, ma promuovere un'esperienza educativa serena, partecipata e ricca di opportunità formative.

4.d Finalità generali
1. Sviluppo del senso musicale nel suo complesso: ritmico, melodico ed estetico
2. Sviluppo dell'Io e dell'Io in relazione all'altro attraverso la pratica del cantare e suonare insieme
3. Conoscenza del linguaggio musicale nelle sue regole costitutive

4.e Obiettivi specifici
1. usare la voce consapevolmente per cantare, giocare ed esprimere emozioni
2. muovere il corpo o le parti di esso musicalmente, dal movimento grande al piccolo e viceversa
3. suonare strumenti ritmici tradizionali o di riciclo ascoltando e riproducendo
4. improvvisare sequenze ritmiche e sonorità vocali ascoltando l'altro ed entrandoci in relazione
5. sviluppare consapevolezza del linguaggio musicale e delle sue regole
6. prendere cosapevolezza della propria musicalità

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Sono previsti due momenti conclusivi: uno in prossimità del Natale e l'altro alla fine del percorso didattico. Le alternative possono essere un laboratorio con le famiglie oppure uno interno alla scuola oppure una performance di tutta la scuola

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Attività artistica, musicale o teatrale; Incontro con esperti del progetto; Altro

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività di educazione musicale e corale si svolgono prevalentemente in forma collettiva e sono guidate dall'esperto musicale, che facilita e orienta il processo di apprendimento. I bambini sono coinvolti attivamente attraverso il canto, il movimento musicale e l'utilizzo di piccoli strumenti a percussione, sperimentando l'ascolto reciproco, la collaborazione e il sostegno tra pari.
L'insegnante, dopo aver proposto il gioco, l'attività o il brano musicale, o la storia da sonorizzare assume un ruolo non direttivo, ma di accompagnamento e facilitazione, sostenendo i bambini nel percorso di scoperta, partecipazione e progressiva acquisizione delle competenze.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
connessione wi fi

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
cassa blue tooth, tastiera, chitarra, strumenti a percussione

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
L'attività musicale si caratterizza per la sua intrinseca dimensione inclusiva, grazie alla varietà di esperienze che propone e alla possibilità di modulare le modalità di partecipazione in relazione ai diversi bisogni educativi. Anche bambini con disabilità motorie o cognitive significative possono trovare nella musica il proprio spazio. L'esperto musicale adatterà le proposte alle specifiche esigenze, valorizzando le potenzialità di ciascun bambino. In presenza di disabilità uditive, potranno essere sperimentate modalità espressive proprie dei "Cori di mani bianche", favorendo la partecipazione all'esperienza corale attraverso il linguaggio gestuale. In caso di disabilità motorie, le attività di movimento potranno essere adattate o ridotte, privilegiando canto, ascolto e attività corali.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione La Banda degli Unisoni
8.b Forma giuridica: Ente terzo settore
8.c Sede: Via della Gabbia, 9
8.d Sito web: www.bandadegliunisoni.com
8.e Referente del progetto: Francesca Rossi
8.f Qualifica e ruolo del referente: musicista, didatta della musica
8.g Telefono: 3517734944
8.h E-mail: bandadegliunisoni@gmail.com
8.i PEC: labandadegliunisoni@legalmail.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'associazione la banda degli unisoni realizza dal oltre 30 anni progetti specifici di educazione musicale scrivendo testi, canzoni e musiche dei propri progetti. Ha realizzato centinaia di percorsi musicali nelle scuole del territorio perugino preoccupandosi di accompagnare le progettazioni delle singole scuole e preparando per ognuna di esse un percorso adeguato: dalla multiculturalità, ai progetti lettura, dall'educazione ambientale alle tematiche più proprie delle scuole dell'infanzia (colori, stagioni, emozioni). Negli ultimi due anni l'Associazione si è fatta promotrice di un Festival di buone pratiche di educazione musicale dal titolo Schola Cantorum durante il quale centinaia di bambini realizzano laboratori ed esperienze varie sull'educazione musicale

9.b Operatori
1. **Francesca Rossi** — *esperta*
Laurea in Didattica della musica, Formazione Kodaly

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 31 agosto 2026
Nome e cognome del proponente: Francesca Rossi
In qualità di: Direttrice didattica Associazione La Banda degli Unisoni

La musica e il Natale - Progetti di educazione musicale e corale

SOGGETTO PROPONENTE Associazione La Banda degli Unisoni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE Nel modulo risultano selezionati descrittori in più aree tematiche, senza un'unica area cerchiata come prevalente: 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità; 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere; 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro; 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale; 7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale		**3. DESCRITTORI** Area 1: Danza educativa e movimento espressivo; Area 2: Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo, Educazione affettiva ed emotiva; Area 3: Educazione musicale, Creatività ed espressione artistica; Area 4: Educazione linguistica, Storytelling e pratiche narrative; Area 7: Educazione alla pace e alla convivenza, Intercultura e dialogo tra culture	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO** già presentato	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI** 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10	**5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO** 45 minuti	**5.D.3 CADENZA PREVISTA** settimanale o due volte alla settimana	**5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA)** Per bambino: 24 euro Per classe: 500 euro
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio; Teatro o auditorium		**5.B–C LUOGHI ESTERNI** Museo, biblioteca o istituzione culturale; Altro Indirizzo (altra sede): Sala dei Notari, Teatro Santa Cecilia, Teatro Brecht	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
La musica e il Natale
Percorsi musicali per la Scuola dell'infanzia e la scuola primaria
I progetti didattici proposti in questo momento dell'anno hanno come obiettivo lo sviluppo delle capacità musicali e corali in uno sfondo integratore natalizio.
Le canzoni sono un veicolo di testi che parlano di amicizia, di pace, di ascolto. Con la pratica musicale declinata in ascolto/attivo, canto, improvvisazione e gioco ritmico tendiamo a sviluppare una dinamica positiva tra i bambini di una classe e il tema natalizio coadiuva la formazione di un clima di ascolto reciproco. Le attività proposte riguardano l'ascolto attivo, il canto, l'uso del corpo per interpretare la musica, l'approccio al ritmo tramite il corpo (body percussion) e con l'ausilio di strumentini a percussione.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La musica rappresenta uno strumento fondamentale per lo sviluppo cognitivo, relazionale ed emotivo dei bambini, infatti le indicazioni nazionali riconoscono all'educazione musicale un ruolo centrale nello sviluppo della persona, nella costruzione delle competenze trasversali e nei processi inclusivi La crescente presenza di bambini di diverse lingue e culture rende la musica uno strumento privilegiato di integrazione, favorendo la relazione tra i bambini e creando un efficace canale di comunicazione tra bambini e insegnanti. L'uso di una didattica prevalentemente orientata allo sviluppo delle competenze cognitive rischia di ridurre gli spazi dedicati alla creatività. La musica offre invece un contesto educativo privilegiato per promuovere il senso estetico, la fantasia, l'immaginazione

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
L'associazione oltre a relazionarsi con la realtà scolastica per elaborare progetti didattici adeguati al contesto, propone alcuni percorsi già completi che affrontano le tematiche specifiche dell'educazione musicale in relazione alla classe e all'età dei bambini: La festa di Natale di Collodi (infanzia), Cosetta e la magica fiammella (primaria), Storielline e canzoncine per un Natale di Pace (infanzia), La vecchina del presepe di Rodari (primo ciclo), La vera storia di Matteuccia (primo e secondo ciclo), Il canto di Natale di Dickens (primo e secondo ciclo), Buon Natale! Canzoni della tradizione e non solo (Infanzia e primaria), Joy to the world! Canzoni in inglese (secondo ciclo), Christmas in Hollywood - canzoni jazz (secondo ciclo). Tutti i progetti sono originali.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Un elemento fondamentale per la buona riuscita del progetto è la stretta collaborazione con il corpo docente. Il percorso dovrà essere condiviso e co-progettato in sede collegiale, al fine di rilevare le aspettative, individuare i bisogni specifici del contesto scolastico e definire obiettivi e modalità di intervento coerenti con essi.
È inoltre importante individuare uno o più docenti referenti che accompagnino il percorso, collaborando alla predisposizione degli eventuali materiali e favorendo la continuità tra le attività musicali e la quotidianità didattica. L'obiettivo non è soltanto giungere a un momento conclusivo di restituzione o verifica, ma promuovere un'esperienza educativa serena, partecipata e ricca di opportunità formative.

4.d Finalità generali
1. Sviluppo del senso musicale nel suo complesso: ritmico, melodico ed estetico
2. Sviluppo dell'Io e dell'Io in relazione all'altro attraverso la pratica del cantare e suonare insieme
3. Sviluppo della capacità di ascolto a tutto campo: del suono e delle altrui esigenze

4.e Obiettivi specifici
1. usare la voce consapevolmente per cantare, giocare ed esprimere emozioni
2. muovere il corpo o le parti di esso musicalmente, dal movimento grande al piccolo e viceversa
3. suonare strumenti ritmici tradizionali o di riciclo ascoltando e riproducendo
4. improvvisare sequenze ritmiche e sonorità vocali ascoltando l'altro ed entrandoci in relazione
5. sonorizzare storie e situazioni di vita vissuta
6. conoscere il codice musicale attraverso il gioco

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il momento conclusivo sarà nel periodo strettamente natalizio e verrà deciso collegialmente. Le alternative possono essere un laboratorio con le famiglie oppure uno interno alla scuola oppure una performance di tutta la scuola

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Attività artistica, musicale o teatrale; Incontro con esperti del progetto; Altro

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività di educazione musicale e corale si svolgono prevalentemente in forma collettiva e sono guidate dall'esperto musicale, che facilita e orienta il processo di apprendimento. I bambini sono coinvolti attivamente attraverso il canto, il movimento musicale e l'utilizzo di piccoli strumenti a percussione, sperimentando l'ascolto reciproco, la collaborazione e il sostegno tra pari.
L'insegnante, dopo aver proposto il gioco, l'attività o il brano musicale, o la storia da sonorizzare assume un ruolo di facilitatore e non direttivo, ma di accompagnamento e facilitazione, sostenendo i bambini nel percorso di scoperta, partecipazione e progressiva acquisizione delle competenze.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
connessione wi fi

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
cassa blue tooth, tastiera, chitarra, strumenti a percussione

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
L'attività musicale si caratterizza per la sua intrinseca dimensione inclusiva, grazie alla varietà di esperienze che propone e alla possibilità di modulare le modalità di partecipazione in relazione ai diversi bisogni educativi. Anche bambini con disabilità motorie o cognitive significative possono trovare nella musica il proprio spazio. L'esperto musicale adatterà le proposte alle specifiche esigenze, valorizzando le potenzialità di ciascun bambino. In presenza di disabilità uditive, potranno essere sperimentate modalità espressive proprie dei Cori di mani bianche, favorendo la partecipazione all'esperienza corale attraverso il linguaggio gestuale. In caso di disabilità motorie, le attività di movimento potranno essere adattate o ridotte, privilegiando canto, ascolto e attività corali.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione La Banda degli Unisoni
8.b Forma giuridica: Ente terzo settore
8.c Sede: Via della Gabbia, 9
8.d Sito web: www.bandadegliunisoni.com
8.e Referente del progetto: Francesca Rossi
8.f Qualifica e ruolo del referente: musicista, didatta della musica, vicepresidente Società Nazionale Educazione Musicale Perugia
8.g Telefono: 3517734944
8.h E-mail: bandadegliunisoni@gmail.com
8.i PEC: labandadegliunisoni@legalmail.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'associazione la banda degli unisoni realizza dal oltre 30 anni progetti specifici di educazione musicale scrivendo testi, canzoni e musiche dei propri progetti. Ha realizzato centinaia di percorsi musicali nelle scuole del territorio perugino preoccupandosi di accompagnare le progettazioni delle singole scuole e preparando per ognuna di esse un percorso adeguato: dalla multiculturalità, ai progetti lettura, dall'educazione ambientale alle tematiche più proprie delle scuole dell'infanzia (colori, stagioni, emozioni). Negli ultimi due anni l'Associazione si è fatta promotrice di un Festival di buone pratiche di educazione musicale dal titolo Schola Cantorum durante il quale centinaia di bambini realizzano laboratori ed esperienze varie sull'educazione musicale

9.b Operatori
1. **Francesca Rossi** — *esperta*
Laurea in Didattica della musica
2. **Alessandro Pacetta** — *esperto*
Laurea in didattica della musica
3. **Martina Di Gaetano** — *esperta*
Laurea in pianoforte e direzione di coro
4. **Antonietta Battistoni** — *esperta*
Laurea in Direzione di coro

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 31 agosto 2026
Nome e cognome del proponente: Francesca Rossi
In qualità di: Direttrice didattica Associazione La Banda degli Unisoni

Dai concetti alla mappa illustrata – Organizzare e raccontare le conoscenze in modo creativo

SOGGETTO PROPONENTE Lisa Bruno

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Educazione artistica e visiva; Laboratori artistici e multidisciplinari	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 4 incontri	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 12 € a bambino, calcolati su 25 alunni Per classe: 300€ per classe
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone una modalità creativa di rielaborare le conoscenze, diversa dalla tradizionale mappa concettuale: non solo parole chiave, nodi e collegamenti, ma immagini, colori, simboli, texture, lettering e materiali diventano parte del racconto. Ispirandosi al processo della moodboard, la classe individua insieme i concetti essenziali e le possibili associazioni visive di un argomento concordato con l'insegnante. Ogni alunno realizza poi una propria mappa illustrata, organizzando e interpretando le informazioni attraverso composizione e tecniche artistiche, per trasformare lo studio in un'esperienza di sintesi e comunicazione visiva.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Con il progressivo ampliarsi dei contenuti disciplinari, gli alunni hanno bisogno di imparare a selezionare le informazioni essenziali, collegarle e rielaborarle in forme significative. L'uso consapevole della comunicazione visiva può sostenere la rappresentazione e l'organizzazione delle conoscenze (Calvani, 2011). In una realtà sempre più caratterizzata dalle immagini, diventa inoltre importante sviluppare un'alfabetizzazione visiva, imparando a interpretare e utilizzare immagini, simboli e composizione per costruire significati (Campagnaro, 2019). Offrire differenti modalità di rappresentazione ed espressione contribuisce infine a ridurre le barriere all'apprendimento e a valorizzare la varietà del gruppo classe (Savia, 2016).
Fonti citate: Calvani, 2011; Campagnaro, 2019; Savia, 2016

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda principalmente ad Arte e Immagine: gli alunni osservano e interpretano immagini, riconoscono gli elementi del linguaggio visivo e li utilizzano consapevolmente per ideare e realizzare elaborati personali, scegliendo tecniche e materiali funzionali alla comunicazione. Si collega a Italiano per la comprensione, la selezione delle informazioni, l'individuazione di parole chiave e la rielaborazione; e, in base al tema scelto, a Storia, Geografia, Scienze o altre discipline. In coerenza con i traguardi del curricolo, il percorso sviluppa capacità di sintesi, organizzazione e collegamento tra saperi, traducendo conoscenze disciplinari in una rappresentazione visiva coerente e comunicativa.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra con la programmazione curricolare scegliendo, insieme all'insegnante, un argomento già previsto nel percorso della classe. Prima degli incontri, il docente può introdurre o approfondire i contenuti attraverso lezioni, letture, immagini e materiali disciplinari. Durante il laboratorio, gli alunni imparano a selezionare le informazioni essenziali, individuare parole chiave, collegamenti e riferimenti visivi, trasformandoli in una mappa illustrata personale. Il percorso fornisce così un metodo di rielaborazione riutilizzabile anche per altri argomenti. Il lavoro può essere successivamente ripreso in classe per il ripasso, l'esposizione orale o il confronto tra diverse rappresentazioni dello stesso contenuto.

4.d Finalità generali
1. Favorire la comprensione e la rielaborazione attiva delle conoscenze
2. Sviluppare consapevolezza nell'uso del linguaggio visivo per comunicare idee e concetti
3. Sviluppare strategie trasferibili per organizzare e rappresentare le informazioni

4.e Obiettivi specifici
1. Individuare le informazioni principali di un argomento.
2. Riconoscere i collegamenti tra concetti e parole chiave.
3. Sperimentare tecniche artistiche per rappresentare idee e concetti.
4. Utilizzare immagini, colori, simboli e parole per comunicare informazioni.
5. Collaborare alla discussione e alla selezione dei contenuti.
6. Progettare e realizzare una mappa illustrata personale, chiara e coerente.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Mostra o esposizione

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Al termine del percorso ogni alunno realizza una mappa illustrata personale dell'argomento affrontato, utilizzando parole chiave, immagini, colori, simboli e tecniche artistiche sperimentate durante il laboratorio. Gli elaborati saranno raccolti in una piccola esposizione di classe o di istituto. Il confronto finale tra le diverse mappe permette di osservare come uno stesso contenuto possa essere selezionato, organizzato e rappresentato attraverso soluzioni visive differenti, valorizzando il processo personale di rielaborazione delle conoscenze.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Educazione tra pari; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso alterna confronto collettivo, ricerca guidata, sperimentazione e lavoro individuale. Gli alunni partecipano attivamente all'analisi dell'argomento, individuando insieme concetti, parole chiave, relazioni e possibili associazioni visive. Il confronto tra pari favorisce lo scambio di idee e punti di vista. Attraverso attività laboratoriali sperimentano immagini, colori, simboli, lettering, texture e tecniche artistiche, scegliendo poi le soluzioni più adatte alla propria mappa. L'elemento caratterizzante è l'applicazione del processo della moodboard alla rielaborazione di contenuti scolastici, trasformando le conoscenze in una rappresentazione visiva personale.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula con banchi e LIM/proiettore per l'osservazione di esempi e riferimenti visivi; possibilità di effettuare stampe o fotocopie. Materiali di uso scolastico: fogli e cartoncini A4/A3, matite, gomme, pennarelli o pastelli, forbici, colla e righelli. Gli alunni potranno inoltre portare da casa, su indicazione preventiva, immagini, ritagli, carte, stoffe e piccoli materiali di recupero utili alla composizione della propria mappa.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Esempi e modelli di mappe illustrate e moodboard, schede e materiali guida per le diverse fasi del lavoro e campioni dimostrativi delle tecniche artistiche proposte.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva (previa acquisizione del consenso al trattamento dei dati personali)

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il percorso richiede competenze di base adeguate all'età, come comprendere consegne semplici, usare forbici e colla e partecipare ai momenti di confronto. In presenza di difficoltà nella lettura, nella scrittura, nella comprensione o nella manualità, le attività saranno adattate con consegne brevi, esempi visivi, dimostrazioni pratiche, materiali predisposti e supporto dell'adulto o dei compagni. L'uso di immagini, simboli, colori e materiali offre inoltre modalità di espressione alternative al solo linguaggio scritto e può facilitare la partecipazione degli alunni con difficoltà linguistiche. La complessità della mappa sarà adattata alle possibilità di ciascuno.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Lisa Bruno
8.b Forma giuridica: Libera professionista con partita IVA
8.c Sede: via Fausto Luciani 26, cap 06132, Perugia
8.d Sito web: Instagram: https://www.instagram.com/librulab/
8.e Referente del progetto: Lisa Bruno
8.f Qualifica e ruolo del referente: Educatrice visiva, atelierista, illustratrice e progettista di laboratori
8.g Telefono: 3467366658
8.h E-mail: librulab@gmail.com
8.i PEC: lisabruno@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Nell'anno scolastico 2025/2026 ho progettato e condotto, durante l'orario scolastico, un laboratorio creativo della durata di due ore, rivolto a una classe quarta della scuola primaria G. Santucci e svolto presso il Circolo La Piroga. Ogni bambino ha realizzato la copertina del proprio diario di classe componendo un autoritratto con elementi da me illustrati: diverse tipologie di capelli, abiti, scarpe e accessori, da scegliere, adattare e completare liberamente. Ho ideato le illustrazioni, preparato parte dei materiali e guidato i bambini nelle fasi di scelta, composizione e personalizzazione; gli altri materiali sono stati forniti dalla scuola. L'attività ha permesso a ciascuno di rappresentarsi in modo personale all'interno di una proposta comune.

9.b Operatori
1. **Lisa Bruno** — *Progettazione e conduzione*
Corso d'illustrazione per l'infanzia «Allenasegno» con Marco Scalcione
2. **Lisa Bruno** — *Progettazione e conduzione*
Titolare di Librulab – progettazione di laboratori artistici e di educazione visiva
3. **Lisa Bruno** — *Progettazione e conduzione*
Laurea in Tecnologie per la conservazione e il restauro dei beni culturali.
4. **Lisa Bruno** — *Progettazione e conduzione*
Qualifica di Tecnico di design orafo per la progettazione di gioielli

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Lisa Bruno
In qualità di: libera professionista e soggetto proponente

Ingegneri della carta – Progettare spazi con le tecniche pop-up

SOGGETTO PROPONENTE **Lisa Bruno**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 5. Educazione scientifica, STEM e tecnologie		3. DESCRITTORI Educazione STEM e STEAM; Tecnologia e innovazione	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 5 incontri	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 15 € a bambino, calcolati su 25 alunni Per classe: 375 € per classe
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale; Altro	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Ogni alunno diventa un "ingegnere della carta": osservando libri pop-up o modelli già costruiti e sperimentando diversi meccanismi, scopre come pieghe, tagli e movimenti possano trasformare il foglio in uno spazio tridimensionale.
L'insegnante sceglierà un tema rilevante per la programmazione scolastica, articolandolo in argomenti collegati tra loro. In una prima fase, ogni alunno sperimenterà individualmente tecniche e meccanismi, riflettendo su come adattarli al tema scelto. Successivamente saranno formati gruppi di lavoro per realizzare un elaborato collettivo, nel quale immagini e sagome precedentemente ricercate potranno prendere vita. Attività, meccanismi e livello di autonomia saranno adattati all'età; nella scuola dell'infanzia il percorso sarà rivolto ai bambini di 4 e 5 anni.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto nasce dal bisogno di sviluppare negli alunni pensiero logico e progettuale, autonomia, perseveranza e capacità di usare l'errore per migliorare. Il costruzionismo evidenzia che si apprende meglio quando si costruisce qualcosa di concreto (Papert, 1980). La carta offre questa possibilità: con pieghe, tagli e meccanismi, gli alunni trasformano un'idea in una struttura tridimensionale e scoprono relazioni tra piano e volume, movimento e spazio. La manipolazione coinvolge mente e azione (Montessori, 1952); il percorso segue un metodo progettuale: osservare un problema, immaginare una soluzione, costruirla, verificarla e migliorarla (Munari, 1981). Le attività saranno graduate, dall'esplorazione guidata nell'infanzia alla crescente autonomia nella primaria e nella secondaria.
Fonti citate: Papert, 1980; Montessori, 1952; Munari, 1981

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Per l'infanzia, nei campi "Immagini, suoni, colori" e "La conoscenza del mondo", i bambini manipolano la carta, sviluppano la manualità fine e la coordinazione oculo-manuale ed esplorano forme e relazioni spaziali. I traguardi sono usare materiali e strumenti con controllo, rappresentare uno spazio e collaborare. Nella primaria e nella secondaria, Tecnologia porta a progettare, costruire e verificare un meccanismo; Matematica ad applicare misure e relazioni geometriche, passando dal piano al volume; Arte e immagine a organizzare forme e immagini per comunicare. Il tema crea raccordi con Storia, Geografia, Scienze o Italiano. I traguardi sono realizzare un modello funzionante, motivare le scelte e collaborare, sviluppando competenze STEM, progettuali, manuali e di espressione culturale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Prima dell'avvio, l'insegnante potrà introdurre o riprendere il tema, individuarne gli aspetti e suddividerli tra i gruppi, usando letture, immagini, mappe, osservazioni o materiali di Storia, Geografia, Scienze o Italiano. Durante il laboratorio, gli alunni rielaboreranno i contenuti traducendoli in forme, profondità e movimento e scegliendo le immagini più adatte. Le prove individuali dei meccanismi prepareranno alla progettazione di gruppo. Al termine, l'elaborato potrà essere ripreso per ripassare gli argomenti, esporli oralmente, scrivere didascalie o presentarli ad altre classi e alle famiglie. Nell'infanzia l'attività potrà partire da un racconto, un'osservazione o una conversazione; le scene resteranno in sezione e aiuteranno i bambini a ricordare e verbalizzare l'esperienza.

4.d Finalità generali
1. Favorire la comprensione dello spazio e del volume attraverso la manipolazione e la costruzione.
2. Sviluppare il pensiero logico e progettuale imparando a fare prove e trovare soluzioni.
3. Promuovere la collaborazione e la rielaborazione condivisa dei contenuti scolastici.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e confrontare i movimenti prodotti dai meccanismi pop-up sperimentati.
2. Costruire e utilizzare meccanismi pop-up con un'autonomia adeguata all'età.
3. Scegliere il meccanismo più adatto a rappresentare il soggetto affidato al gruppo.
4. Ricercare, scegliere e rielaborare immagini adatte al soggetto, secondo l'età.
5. Verificare il funzionamento del meccanismo e modificarlo quando necessario.
6. Collaborare alla progettazione e costruzione della scena pop-up affidata al gruppo.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
La classe realizzerà un lavoro pop-up collettivo legato al tema scelto con l'insegnante. Ogni gruppo costruirà una pagina o una scena dedicata al soggetto assegnato, scegliendo tra i meccanismi sperimentati quello più adatto e combinandolo con immagini, sagome, mappe o elementi disegnati e rielaborati. Per mantenere il lavoro realizzabile nei tempi previsti, ogni pagina avrà un meccanismo principale, eventualmente accompagnato da un secondo elemento semplice. Le diverse parti saranno riunite in un atlante pop-up o in una sequenza di scene. Nell'ultimo incontro ogni gruppo presenterà il proprio lavoro, mostrando il movimento e spiegando le scelte fatte. L'elaborato resterà alla scuola e potrà essere esposto o utilizzato per riprendere gli argomenti affrontati.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso partirà dall'osservazione diretta e dall'esplorazione di libri pop-up e modelli: gli alunni li manipoleranno, li azioneranno e faranno ipotesi sul funzionamento. Laboratorio esperienziale e didattica attiva guideranno le prove individuali, in cui ciascuno costruirà, sperimenterà e confronterà i risultati. Ricerca e scoperta guidata e problem solving serviranno a individuare errori e modificare i meccanismi. Con PC e LIM cercheranno immagini da rielaborare nell'attività artistica con disegno, ritaglio e collage. Nella fase cooperativa i gruppi discuteranno le soluzioni, distribuiranno i compiti e costruiranno la scena. L'adulto guiderà con domande e dimostrazioni. L'innovazione sta nell'usare il movimento della carta come linguaggio per rappresentare i contenuti studiati.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Un'aula con banchi che possano essere disposti in piccoli gruppi, PC o LIM con connessione Internet funzionante e una stampante o fotocopiatrice per le immagini. La scuola metterà a disposizione fogli bianchi e colorati A4 e A3, carta leggera per le prove e cartoncini da 180-220 g/m² per le pagine finali; matite, gomme, righelli, forbici, colla stick, pennarelli, matite colorate o pastelli e materiale per proteggere i banchi. Serviranno inoltre cartelline o buste per conservare le prove e le pagine tra un incontro e l'altro. Quantità, formati e stampe saranno concordati con l'insegnante in base al numero dei gruppi e al lavoro finale scelto.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il soggetto proponente porterà alcuni libri pop-up, esempi già costruiti e i prototipi dei meccanismi scelti in base all'età della classe. Metterà inoltre a disposizione i modelli con le indicazioni per pieghe e tagli, le schede per le prove individuali e per il lavoro di gruppo ed esempi di collegamento tra meccanismo e soggetto. Alcuni modelli potranno essere inviati alla scuola prima dell'inizio del percorso, così da preparare le copie necessarie. Le immagini, le sagome e le mappe individuate durante la ricerca saranno raccolte in un file e stampate o fotocopiate dalla scuola nello stesso incontro oppure prima di quello successivo. Stampe e fotocopie resteranno a carico della scuola.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva (previa acquisizione del consenso al trattamento dei dati personali)

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto richiede, in misura adeguata all'età, manualità, capacità di seguire sequenze logiche, collegare un'azione al suo effetto e collaborare in un piccolo gruppo. Gli adattamenti saranno concordati con l'insegnante. Per disabilità o difficoltà motorie, visive, cognitive, attentive o linguistiche, i meccanismi potranno essere ingranditi, semplificati o già tracciati e le basi in parte preparate. Saranno usati esempi visivi o tattili, dimostrazioni, consegne brevi, tempi più distesi e il supporto dell'adulto o dei compagni. I ruoli saranno differenziati tra scelta delle immagini, piegatura e ritaglio, composizione, verifica e presentazione, così che ciascuno possa contribuire secondo le proprie possibilità. Nell'infanzia si useranno strutture semplici e strumenti adatti all'età.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Lisa Bruno
8.b Forma giuridica: Libera professionista con partita IVA
8.c Sede: via Fausto Luciani 26, cap 06132, Perugia
8.d Sito web: Instagram: https://www.instagram.com/librulab/
8.e Referente del progetto: Lisa Bruno
8.f Qualifica e ruolo del referente: Educatrice visiva, atelierista, illustratrice e progettista di laboratori
8.g Telefono: 3467366658
8.h E-mail: librulab@gmail.com
8.i PEC: lisabruno@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Nell'anno scolastico 2025/2026 ho progettato e condotto, durante l'orario scolastico, un laboratorio creativo della durata di due ore, rivolto a una classe quarta della scuola primaria G. Santucci e svolto presso il Circolo La Piroga. Ogni bambino ha realizzato la copertina del proprio diario di classe componendo un autoritratto con elementi da me illustrati: diverse tipologie di capelli, abiti, scarpe e accessori, da scegliere, adattare e completare liberamente. Ho ideato le illustrazioni, preparato parte dei materiali e guidato i bambini nelle fasi di scelta, composizione e personalizzazione; gli altri materiali sono stati forniti dalla scuola. L'attività ha permesso a ciascuno di rappresentarsi in modo personale all'interno di una proposta comune.

9.b Operatori
1. **Lisa Bruno** — *Progettazione e conduzione*
Qualifica di Tecnico di design orafo per la progettazione di gioielli
2. **Lisa Bruno** — *Progettazione e conduzione*
Titolare di Librulab – progettazione di laboratori artistici e di educazione visiva
3. **Lisa Bruno** — *Progettazione e conduzione*
Laurea in Tecnologie per la conservazione e il restauro dei beni culturali.
4. **Lisa Bruno** — *Progettazione e conduzione*
Corso d'illustrazione per l'infanzia «Allenasegno» con Marco Scalcione

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Lisa Bruno
In qualità di: libera professionista e soggetto proponente

Scienziati dei colori: creiamoli, facciamoli reagire e trasformiamoli!

SOGGETTO PROPONENTE Lisa Bruno

3. AREA TEMATICA PREVALENTE	3. DESCRITTORI	
5. Educazione scientifica, STEM e tecnologie	Educazione STEM e STEAM	
2.A ORDINE DI SCUOLA	**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO**	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI**
Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado	nuovo	15

2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI
Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe

5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO	5.D.3 CADENZA PREVISTA	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA)
5 incontri	2 ore	settimanale	Per bambino: 15 € a bambino, calcolati su 25 alunni Per classe: 375 € per classe, materiali specifici forniti dall'operatrice inclusi.

5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI	5.B–C LUOGHI ESTERNI
Aula scolastica	—

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Scienziati dei colori è un progetto pratico e interdisciplinare in cui bambini e ragazzi scoprono come nascono e si trasformano pigmenti, coloranti e inchiostri. Partendo da elementi naturali (terre, vegetali e alimenti) e sostanze d'uso comune, i partecipanti prepareranno i propri colori, ne osserveranno le reazioni chimiche e li testeranno su supporti come carta e cotone. Le attività uniscono scienze, arte e tecnologia attraverso la sperimentazione diretta e la manipolazione. Ogni alunno raccoglierà ricette, campioni e risultati in un book personale: un diario di bordo unico a metà strada tra il quaderno scientifico e il libro d'artista. Il percorso è sicuro al 100% (senza sostanze tossiche) e calibrato per autonomia ed età, a partire dai 4-5 anni della scuola dell'infanzia.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno di sviluppare nei ragazzi un atteggiamento scientifico: osservare, porsi domande, formulare ipotesi e confrontare risultati. I colori, vissuti quotidianamente come prodotti già pronti, offrono uno stimolo vicino all'esperienza degli alunni per rendere visibili trasformazioni e rapporti di causa-effetto. Arcà, Guidoni e Mazzoli (1982) pongono alla base dell'educazione scientifica l'esperienza e la costruzione di spiegazioni; Luisa Zecca (2016) riconosce nel laboratorio un contesto di ricerca attiva, mentre Munari (1985) valorizza l'esplorazione sensoriale dei materiali. Produrre colori e documentare le prove unisce pensiero scientifico ed espressione artistica, con livelli graduati e adatti all'età dei partecipanti.
Fonti citate: Arcà, Guidoni e Mazzoli, 1982; Zecca, 2016; Munari, 1985

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Per l'infanzia i campi di esperienza sono "La conoscenza del mondo" e "Immagini, suoni, colori"; le competenze riguardano l'esplorazione sensoriale, l'osservazione dei cambiamenti, la classificazione dei materiali e l'espressione attraverso il colore. Nella primaria e secondaria le discipline coinvolte sono Scienze, Arte e immagine, Tecnologia e Italiano. Le competenze comprendono osservare fenomeni, formulare ipotesi, svolgere prove e confrontare risultati; sperimentare pigmenti, tecniche e supporti; riconoscere materiali, fasi e trasformazioni; descrivere procedimenti e scoperte nel book. I traguardi vanno dall'esplorazione guidata e dalla rappresentazione visiva alla conduzione consapevole di semplici esperimenti, con uso di termini specifici e documentazione di dati e risultati.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra con la programmazione scolastica. Come attività preparatoria, si stimolerà la raccolta di elementi naturali o l'osservazione dei colori. Il percorso offre approfondimenti in Scienze (passaggi di stato, soluzioni), Tecnologia (produzione dei materiali) e Arte (teoria del colore, estrazione dei pigmenti e legatura dei libri). Il book finale resterà alla classe come documentazione, ma potrà essere condiviso con le famiglie. Il lavoro proseguirà nel tempo: poiché alcuni colori sbiadiranno o muteranno per processi chimici naturali, gli alunni potranno monitorare queste trasformazioni, rendendo il book un laboratorio in continua evoluzione.

4.d Finalità generali
1. Avvicinare bambini e ragazzi alla scienza attraverso l'osservazione e la sperimentazione diretta.
2. Far dialogare scienza ed espressione artistica in un percorso pratico e interdisciplinare.
3. Promuovere curiosità e consapevolezza su materiali, trasformazioni e conservazione dei colori.

4.e Obiettivi specifici
1. Distinguere, in modo adeguato all'età, pigmenti, coloranti, inchiostri e leganti.
2. Produrre pigmenti, coloranti o inchiostri da terre, vegetali e materiali di uso comune.
3. Osservare e descrivere le reazioni e le trasformazioni ottenute durante gli esperimenti.
4. Sperimentare leganti e supporti diversi e confrontare i risultati.
5. Documentare le esperienze nel book scientifico-artistico con campioni, immagini, parole o dati.
6. Collaborare rispettando materiali, procedure e semplici regole di sicurezza.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Al termine del percorso ogni partecipante completerà ed assemblerà il proprio book scientifico-artistico, nel quale avrà raccolto ricette, campioni, prove su diversi supporti e osservazioni sulle trasformazioni dei colori. La forma del book sarà adattata all'età: prevalentemente visiva nell'infanzia, più descrittiva e strutturata nella primaria e nella secondaria. Nell'ultimo incontro i book saranno osservati e confrontati insieme, ripercorrendo gli esperimenti svolti, le differenze emerse e le principali scoperte. I book resteranno agli alunni e potranno essere utilizzati anche a scuola per eventuali attività di approfondimento o rielaborazione, prima di essere portati a casa e condivisi con le famiglie.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Educazione tra pari; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Attraverso il laboratorio esperienziale e la didattica attiva, gli alunni sono protagonisti: manipolano le materie prime, estraggono i pigmenti e creano le tinte. Seguendo la ricerca e scoperta guidata, formulano ipotesi sulle reazioni chimiche. L'osservazione diretta stimola la curiosità, mentre il lavoro in piccoli gruppi favorisce l'apprendimento cooperativo. Si attiva così l'educazione tra pari: i ragazzi si aiutano nell'uso degli strumenti e condividono le soluzioni scoperte. L'attività artistica si fonde con la scienza nel book finale. Il carattere innovativo risiede nel vivere l'intero processo generativo della materia, unendo il rigore della catalogazione scientifica alla libertà espressiva dell'arte.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
È sufficiente una normale aula scolastica con tavoli e sedie, organizzabile per il lavoro in piccoli gruppi. L'acqua necessaria sarà prelevata prima dell'attività da un bagno o da un altro punto disponibile nella scuola. La scuola metterà a disposizione i materiali di uso comune già presenti: fogli bianchi, cartoncini, pennelli, matite, forbici, colla, carta assorbente, grembiuli o magliette protettive e teli o giornali per coprire i tavoli. Sarà utile poter lasciare asciugare e conservare alcuni campioni tra un incontro e il successivo. Per il book potranno essere richieste semplici fotocopie predisposte dall'operatrice. Non sono necessarie connessione internet o attrezzature digitali.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
L'operatrice fornirà i materiali specifici necessari per gli esperimenti: terre selezionate, carbone, spezie, fiori, foglie, frutta e ortaggi scelti anche in base alla stagione, semplici leganti e sostanze di uso comune, come succo di limone, aceto e bicarbonato, per osservare le trasformazioni del colore. Porterà inoltre contenitori trasparenti, cucchiaini, contagocce, filtri e piccoli strumenti per pestare, estrarre e mescolare, oltre a campioni di cotone bianco. Saranno forniti anche campioni preparati in precedenza per osservare i cambiamenti nel tempo. Materiali e procedure saranno scelti in base all'età; polveri e preparazioni che richiedono maggiore cautela saranno predisposte e gestite dall'operatrice.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva (previa acquisizione del consenso al trattamento dei dati personali)

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Sono richieste, secondo l'età, manualità, capacità di seguire sequenze, osservare cambiamenti e collaborare. Gli adattamenti saranno concordati con gli insegnanti; in caso di allergie o sensibilità, i materiali saranno esclusi o sostituiti. Per difficoltà motorie saranno usati contenitori stabili, strumenti facili da impugnare, materiali dosati e preparazioni avviate. Per difficoltà visive o nella percezione dei colori: campioni contrastati, descrizioni verbali ed esplorazioni tattili; per difficoltà cognitive, attentive o linguistiche: dimostrazioni, consegne brevi, sequenze illustrate e più tempo. Con l'aiuto di adulti o compagni, ciascuno potrà dosare, mescolare, filtrare, dipingere, osservare o dettare annotazioni. Le fasi più complesse o rischiose saranno svolte dall'operatrice.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Lisa Bruno
8.b Forma giuridica: Libera professionista con partita IVA
8.c Sede: via Fausto Luciani 26, cap 06132, Perugia
8.d Sito web: Instagram: https://www.instagram.com/librulab/
8.e Referente del progetto: Lisa Bruno
8.f Qualifica e ruolo del referente: Educatrice visiva, atelierista, illustratrice e progettista di laboratori
8.g Telefono: 3467366658
8.h E-mail: librulab@gmail.com
8.i PEC: lisabruno@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Nell'anno scolastico 2025/2026 ho progettato e condotto, durante l'orario scolastico, un laboratorio creativo della durata di due ore, rivolto a una classe quarta della scuola primaria G. Santucci e svolto presso il Circolo La Piroga. Ogni bambino ha realizzato la copertina del proprio diario di classe componendo un autoritratto con elementi da me illustrati: diverse tipologie di capelli, abiti, scarpe e accessori, da scegliere, adattare e completare liberamente. Ho ideato le illustrazioni, preparato parte dei materiali e guidato i bambini nelle fasi di scelta, composizione e personalizzazione; gli altri materiali sono stati forniti dalla scuola. L'attività ha permesso a ciascuno di rappresentarsi in modo personale all'interno di una proposta comune.

9.b Operatori
1. **Lisa Bruno** — *Progettazione e conduzione*
Laurea in Tecnologie per la conservazione e il restauro dei beni culturali.
2. **Lisa Bruno** — *Progettazione e conduzione*
Corso d'illustrazione per l'infanzia «Allenasegno» con Marco Scalcione
3. **Lisa Bruno** — *Progettazione e conduzione*
Qualifica di Tecnico di design orafo per la progettazione di gioielli
4. **Lisa Bruno** — *Progettazione e conduzione*
Titolare di Librulab – progettazione di laboratori artistici e di educazione visiva

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Lisa Bruno
In qualità di: libera professionista e soggetto proponente

Tecniche illustrative sperimentali: tanti modi per rappresentare

SOGGETTO PROPONENTE Lisa Bruno

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro	3. DESCRITTORI Educazione artistica e visiva; Laboratori artistici e multidisciplinari	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado	1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe		

5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10 incontri	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 15 € a bambino, calcolati su 25 alunni Per classe: 375 € per classe
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto accompagna bambini e ragazzi alla scoperta di tecniche illustrative miste, sperimentali e non convenzionali. Ogni incontro propone una nuova tecnica da sperimentare e osservare, per scoprire quali segni, effetti e possibilità di rappresentazione può offrire. Le scoperte vengono raccolte nel personale "Archivio di possibilità illustrative", costruito in modo adeguato all'età: nella scuola dell'infanzia le osservazioni dei bambini vengono raccolte con l'aiuto dell'insegnante, mentre nella primaria e nella secondaria vengono progressivamente documentate in autonomia. Nelle fasi finali si sperimentano anche combinazioni tra più tecniche. L'archivio resterà un repertorio personale da consultare negli anni successivi durante le attività di Arte e Immagine.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno del bambino di esprimersi attraverso il linguaggio visivo in modo creativo e personale, sperimentando diversi modi per dare forma a ciò che pensa, immagina e osserva. Un'esperienza artistica non centrata sul giudizio del risultato favorisce la possibilità di esplorare e ricercare senza un unico modello da imitare (A. Stern, 2011). L'approccio laboratoriale valorizza il fare, la sperimentazione, gli accostamenti inusuali e la ricerca di possibilità diverse (B. Munari, 1977). La documentazione dell'esperienza permette inoltre di rendere visibili e conservare i processi di apprendimento (Reggio Children, 1996).
Fonti citate: A. Stern, 2011; B. Munari, 1977; Reggio Children, 1996

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda in verticale con i traguardi delle Indicazioni Nazionali. Nella scuola dell'infanzia, per il campo "Immagini, suoni, colori", promuove l'esplorazione sensoriale di materiali e tecniche visive e la verbalizzazione dell'esperienza. Nella primaria, per Arte e Immagine, sviluppa l'uso consapevole di molteplici strumenti e tecniche espressive e multimediali per produrre messaggi visivi personali. Nella secondaria di I grado approfondisce la combinazione autonoma di codici, tecniche e procedimenti per realizzare soluzioni formali e creative. In ogni ordine favorisce la competenza chiave dell'imparare a imparare attraverso la documentazione e la riflessione sul proprio processo operativo.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra con la programmazione curricolare attraverso attività preparatorie e di riattivazione. Prima degli incontri, i docenti possono proporre l'osservazione guidata di albi illustrati, focalizzando l'attenzione su segni, texture e stili visivi. Durante il percorso, l'"Archivio di possibilità illustrative" diventa uno strumento didattico vivo, ripreso in classe per consolidare le scoperte. Al termine, la spendibilità è trasversale: le competenze acquisite permettono agli alunni di selezionare consapevolmente le tecniche più idonee per illustrare testi creativi in Italiano, documentare osservazioni in Scienze o realizzare elaborati di Arte e Immagine su temi di classe.

4.d Finalità generali
1. Favorire l'espressione creativa e personale attraverso il linguaggio visivo.
2. Stimolare curiosità, ricerca e sperimentazione di tecniche e materiali diversi.
3. Costruire un repertorio personale di possibilità illustrative.

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare tecniche illustrative miste, sperimentali e non convenzionali.
2. Riconoscere segni, texture ed effetti prodotti da ogni tecnica.
3. Individuare cosa è possibile rappresentare attraverso una specifica tecnica.
4. Documentare tecniche, procedimenti ed effetti nell'Archivio di possibilità illustrative.
5. Sperimentare combinazioni tra tecniche diverse e osservarne gli effetti.
6. Scegliere tecniche e combinazioni per realizzare una composizione visiva personale.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il percorso si conclude con la realizzazione dell'"Archivio di possibilità illustrative" e di un elaborato finale individuale. Nell'ultima fase, ogni alunno utilizza in autonomia le competenze acquisite per produrre una rappresentazione visiva, combinando liberamente le tecniche più adatte al soggetto scelto. L'Archivio e gli elaborati saranno oggetto di una restituzione alla scuola e alle famiglie attraverso un momento di condivisione e racconto del percorso in classe, in cui i bambini illustreranno i processi e le scoperte fatte. Il repertorio resterà poi a disposizione dei bambini e dei docenti come strumento didattico da consultare negli anni successivi per le attività curricolari.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso si realizza come laboratorio esperienziale e di espressione artistica. Attraverso la didattica attiva, l'osservazione diretta e l'esplorazione dei materiali, gli alunni sperimentano i diversi linguaggi visivi. La ricerca guidata stimola la formulazione di ipotesi sulle potenzialità dei segni, mentre la discussione e il confronto in gruppo facilitano la condivisione delle scoperte. La dimensione ludica incentiva la motivazione e la libertà espressiva. Nella fase finale, l'approccio orientato al problem solving sfida ciascun alunno a individuare soluzioni personali combinando le tecniche. Elemento innovativo è l'"Archivio di possibilità illustrative", co-progettato con gli studenti come risorsa permanente.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
È richiesta un'aula ordinaria con tavoli e sedie, organizzata per consentire il lavoro individuale e il confronto in gruppo. La scuola metterà a disposizione materiali di uso comune per le attività grafico-pittoriche, quali album da disegno ad alta grammatura, fogli e carta, matite, pastelli, cere, pastelli a olio, pennarelli, acquerelli, pennelli, colori a tempera, contenitori per l'acqua e materiali per la protezione e la pulizia dei tavoli. Non sono richieste attrezzature specifiche né connessione internet.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il soggetto proponente fornirà materiali e strumenti specifici per le tecniche sperimentali: carte e cartoncini di diverso tipo e formato, materiali naturali e oggetti per impronte e texture, strumenti per la stampa, materiali per sperimentazioni non convenzionali e materiali necessari alla realizzazione e alla rilegatura dell'"Archivio di possibilità illustrative". I materiali saranno selezionati in relazione all'età degli alunni e alle attività proposte.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva (previa acquisizione del consenso al trattamento dei dati personali)

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto non richiede particolari abilità grafiche o artistiche: la sperimentazione è aperta e non prevede valutazioni della qualità del risultato. Eventuali difficoltà nella motricità fine, nell'uso degli strumenti, nell'attenzione o nella comprensione delle consegne saranno affrontate attraverso materiali e strumenti facilitanti, dimostrazioni pratiche, consegne brevi, supporti visivi, tempi flessibili e mediazione dell'adulto. In presenza di difficoltà linguistiche, le attività saranno accompagnate da esempi visivi e dimostrazioni. Le tecniche potranno essere adattate alle possibilità di ciascun alunno, valorizzando modalità personali di partecipazione e rappresentazione, senza richiedere un risultato unico.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Lisa Bruno
8.b Forma giuridica: Libera professionista con partita IVA
8.c Sede: via Fausto Luciani 26, cap 06132, Perugia
8.d Sito web: Instagram: https://www.instagram.com/librulab/
8.e Referente del progetto: Lisa Bruno
8.f Qualifica e ruolo del referente: Educatrice visiva, atelierista, illustratrice e progettista di laboratori
8.g Telefono: 3467366658
8.h E-mail: librulab@gmail.com
8.i PEC: lisabruno@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Nell'anno scolastico 2025/2026 ho progettato e condotto, durante l'orario scolastico, un laboratorio creativo della durata di due ore, rivolto a una classe quarta della scuola primaria G. Santucci e svolto presso il Circolo La Piroga. Ogni bambino ha realizzato la copertina del proprio diario di classe componendo un autoritratto con elementi da me illustrati: diverse tipologie di capelli, abiti, scarpe e accessori, da scegliere, adattare e completare liberamente. Ho ideato le illustrazioni, preparato parte dei materiali e guidato i bambini nelle fasi di scelta, composizione e personalizzazione; gli altri materiali sono stati forniti dalla scuola. L'attività ha permesso a ciascuno di rappresentarsi in modo personale all'interno di una proposta comune.

9.b Operatori
1. **Lisa Bruno** — *Progettazione e conduzione*
Corso d'illustrazione per l'infanzia «Allenasegno» con Marco Scalcione
2. **Lisa Bruno** — *Progettazione e conduzione*
Titolare di Librulab – progettazione di laboratori artistici e di educazione visiva
3. **Lisa Bruno** — *Progettazione e conduzione*
Laurea in Tecnologie per la conservazione e il restauro dei beni culturali.
4. **Lisa Bruno** — *Progettazione e conduzione*
Qualifica di Tecnico di design orafo per la progettazione di gioielli

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Lisa Bruno
In qualità di: libera professionista e soggetto proponente

PEDALANDO SI IMPARA

SOGGETTO PROPONENTE FIAB Perugia Pedala APS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive; Benessere e stili di vita attivi	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 2
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 2 + eventuale uscita conclusiva con le famiglie	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 45-60 min per incontro; eventuale uscita/pedalata conclusiva da circa 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA Gennaio-giugno, da concordare con la scuola. Disponibilità ordinaria: 2 classi; ulteriore 1 classe.	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: €10 per alunno, con possibilità di applicare eventuali riduzioni concordate con la scuola.
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI Percorso urbano o territoriale Indirizzo (scuola): Istituto scolastico aderente - sede da definire Indirizzo (altra sede): Percorsi urbani/territoriali nel Comune di Perugia, da concordare e autorizzare	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Percorso educativo teorico-pratico che utilizza la bicicletta per sviluppare autonomia, responsabilità, capacità motorie e conoscenza degli spazi condivisi. Attraverso narrazioni sulla storia della bici, semplici attività di meccanica, educazione stradale, costruzione della "città ideale", giochi e gimkana, bambini e bambine imparano facendo. Il percorso può concludersi, d'intesa con la scuola, con un'uscita o un momento finale aperto alle famiglie.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Nella scuola dell'infanzia e primaria è importante accompagnare progressivamente lo sviluppo di autonomia, coordinazione, orientamento, capacità di osservazione e rispetto delle regole negli spazi condivisi. La bicicletta rende questi apprendimenti concreti e osservabili, collegando racconto, esperienza, movimento e cooperazione. Il progetto propone attività graduate secondo l'età evolutiva, coerenti con i principi dell'apprendimento esperienziale e sociale (Dewey, 1938; Vygotskij, 1978; Kolb, 1984).
Fonti citate: Dewey, 1938; Vygotskij, 1978; Kolb, 1984

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Per la scuola dell'infanzia il progetto si raccorda ai campi di esperienza "Il corpo e il movimento", "Il sé e l'altro", "La conoscenza del mondo" e "I discorsi e le parole". Nella scuola primaria offre possibili raccordi con Educazione civica, Educazione motoria, Tecnologia, Geografia e Storia, attraverso attività legate all'orientamento, al rispetto delle regole della convivenza e della strada, alla conoscenza e cura della bicicletta, alla lettura degli spazi urbani e alla scoperta della sua evoluzione nel tempo. Attività e linguaggi sono modulati in relazione all'età e al grado di autonomia degli alunni.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
La classe può preparare il percorso con racconti, immagini, disegni, osservazione del tragitto casa-scuola e prime domande sulla bicicletta. Le attività possono essere rielaborate attraverso segnali, mappe, cartelloni e la progettazione condivisa di una "città ideale" attenta a pedoni, ciclisti e spazi comuni. La gimkana consente di applicare in situazione regole e abilità. Previo accordo con la scuola, il percorso può concludersi con un'uscita o una pedalata educativa nel territorio, eventualmente aperta alle famiglie.

4.d Finalità generali
1. Promuovere la bicicletta come strumento di autonomia, movimento, conoscenza e mobilità responsabile.
2. Educare al rispetto delle regole e alla convivenza sicura tra pedoni, ciclisti e altri utenti della strada.
3. Sviluppare curiosità verso storia, funzionamento della bicicletta e organizzazione degli spazi urbani.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere i principali componenti della bicicletta e descriverne in modo semplice la funzione.
2. Ricostruire, attraverso racconti e immagini, alcune tappe essenziali della storia e dell'evoluzione
3. Riconoscere e rispettare le principali regole e i segnali utili a pedoni e ciclisti.
4. Sperimentare equilibrio, conduzione e controllo della bicicletta in una gimkana adeguata all'età.
5. Collaborare alla rappresentazione di una "città ideale" con percorsi sicuri e spazi condivisi.
6. Osservare l'ambiente urbano vicino e descrivere semplici scelte di mobilità rispettose delle persone

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
La classe potrà realizzare un elaborato collettivo sulla "città ideale" (mappa, cartellone, segnaletica o altro prodotto coerente con l'età) e restituire quanto appreso alla scuola e alle famiglie. D'intesa con l'istituto, il momento conclusivo potrà includere una gimkana finale o un'uscita/pedalata educativa con i genitori, in spazio protetto o su percorso preventivamente concordato e autorizzato.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Problem solving; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività motoria o psicomotoria; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto; Visita guidata o uscita nel territorio; Uso educativo delle tecnologie; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso alterna narrazione e immagini sulla storia della bicicletta, osservazione dei componenti, semplici prove di cicloofficina, giochi sull'educazione stradale, progettazione della "città ideale" e attività motorie in gimkana. Gli alunni formulano ipotesi, sperimentano, collaborano e discutono le scelte. Le prove pratiche sono graduate per età e abilità. Se autorizzata, un'uscita finale con le famiglie permette di trasferire in un contesto reale regole, osservazione e comportamenti appresi.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula con LIM o PC/proiettore, ove disponibile; palestra, cortile o spazio esterno idoneo alla gimkana e alla simulazione della "città". Per le attività in bicicletta, biciclette idonee dei partecipanti se disponibili o altra soluzione concordata con la scuola. Eventuali uscite e necessità logistiche saranno definite preventivamente con l'istituto.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Bicicletta dimostrativa, immagini/video e materiali narrativi, attrezzi per semplici attività di cicloofficina, cinesini, gessi, cartelli e segnaletica, pettorine catarifrangenti e materiali per la costruzione/simulazione della "città ideale" e della gimkana. La dotazione sarà adattata all'età degli alunni e agli spazi concordati.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Scheda di osservazione dell'insegnante; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva (previa acquisizione del consenso al trattamento dei dati personali); Altro
Altro: materiali cartacei se realizzati.

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è pensato per gruppi eterogenei e propone attività graduate per età, esperienza e autonomia. Narrazione, osservazione, "città ideale" e cicloofficina sono accessibili anche a chi non sa andare in bici. Nella gimkana si possono adattare tempi, consegne, percorso, mezzo e ruolo; ove necessario sono previste alternative di partecipazione come osservazione, segnaletica, supporto al gruppo o documentazione. Gli adattamenti saranno concordati con docenti per favorire alunni con disabilità, BES o difficoltà linguistiche.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: FIAB Perugia Pedala APS
8.b Forma giuridica: Associazione di Promozione Sociale (APS)
8.c Sede: Corso Cavour, 165 - 06121 Perugia PG
8.d Sito web: www.fiabperugiapedala.org
8.e Referente del progetto: Laura Pinti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Vicepresidente e referente FIAB Perugia Pedala APS per i progetti scolastici
8.g Telefono: 392 8797023
8.h E-mail: info@fiabperugiapedala.org
8.i PEC: segreteria@pec.fiabperugiapedala.org

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
FIAB Perugia Pedala APS, fondata nel 2015, realizza attività educative con bambini, ragazzi e scuole sui temi di bicicletta, mobilità sostenibile, autonomia e sicurezza stradale. Aderisce a Bimbimbici e al Progetto Scuola FIAB e propone laboratori di educazione stradale e iniziative Bike to School/Bicibus. Nel 2025, su richiesta dell'Istituto Comprensivo Perugia 3, ha inoltre progettato il modulo formativo di 30 ore "Ambiente e bicicletta - È soltanto una bicicletta!? / La strada è di tutti", con storia della bici, cicloofficina, segnaletica, gimkana e simulazione di città.

9.b Operatori
1. **Laura Pinti** — *Referente del progetto e conduzione/coordinamento delle attività educative*
Vicepresidente FIAB Perugia Pedala APS e referente per i progetti con le scuole; esperienza nella pr[testo troncato nella cella del modulo originale]
2. **Mauro Ciuffini** — *Operatore FIAB*
Membro del Direttivo FIAB; assistente sociale ed educatore. E[testo troncato nella cella del modulo originale]
3. **Davide Ricci Focaia** — *Operatore FIAB*
Esperto ambientale; esperienza nelle attività FIAB nelle scuole
4. **Francesco Nicolini** — *Operatore FIAB*
Ciclomeccanico; competenze tecniche sulla bicicletta e attività

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 07/09/2026
Nome e cognome del proponente: Paolo Festi
In qualità di: Presidente Fiab Perugia Pedala e coordinatore Umbria

AMBIENTE & BICICLETTA

SOGGETTO PROPONENTE FIAB Perugia Pedala APS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE	3. DESCRITTORI		
6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Sviluppo sostenibile; Agenda 2030 e cittadinanza ecologica		
2.A ORDINE DI SCUOLA	**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO**	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI**	
Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado	già presentato	2	
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI			
Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE	**5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO**	**5.D.3 CADENZA PREVISTA**	**5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA)**
2 + eventuale uscita conclusiva con le famiglie	45-60 min per unità; attività pratiche anche in 2 unità; eventuale uscita da 2 ore o più	Gennaio-giugno, da concordare con la scuola. Disponibilità ordinaria: 2 classi; ulteriori 1/2	Per bambino: € 10,00 per alunno per l'intero modulo. Con possibilità di applicare eventuali riduzioni concordate
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI	**5.B–C LUOGHI ESTERNI**		
Aula scolastica; Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico; Spazi esterni vicini alla scuola; Altro	Percorso urbano o territoriale; Campo sportivo; Altro Indirizzo (scuola): Istituto scolastico aderente - sede da definire Indirizzo (altra sede): Percorsi urbani/territoriali nel Comune di Perugia, da concordare e autorizzare		

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Percorso teorico-pratico rivolto alle classi quarte e quinte della scuola primaria e alla scuola secondaria di I grado, che utilizza la bicicletta come chiave di lettura del contesto storico, tecnico, urbano e ambientale. Alunni e studenti approfondiscono storia ed evoluzione della bicicletta, meccanica e ciclofficina, educazione stradale e mobilità sostenibile; progettano una "città ideale" e sperimentano abilità e regole in gimkana. Il percorso può concludersi, d'intesa con la scuola, con un'uscita educativa nel territorio, eventualmente aperta alle famiglie.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Nelle classi quarte e quinte della scuola primaria e nella secondaria di I grado, alunni e studenti possono collegare temi di cittadinanza e sostenibilità a situazioni quotidiane, sviluppando autonomia, capacità critica e responsabilità negli spazi pubblici. La bicicletta diventa uno strumento concreto per integrare storia, tecnologia, mobilità e lettura della città, dalla sua evoluzione tecnica alle regole della strada e alle scelte urbane. Attività e livelli di approfondimento sono calibrati sull'età e si fondano su apprendimento esperienziale e compiti autentici (Dewey, 1938; Kolb, 1984; UNESCO, 2020).
Fonti citate: Dewey, 1938; Kolb, 1984; UNESCO, 2020

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con Educazione civica, Educazione motoria, Tecnologia, Geografia, Scienze e Storia. Le attività favoriscono la conoscenza delle regole della circolazione e della convivenza negli spazi pubblici, l'uso consapevole e sicuro della bicicletta, la comprensione dei suoi principali componenti e della meccanica di base, la lettura del territorio e degli spazi urbani, nonché la conoscenza dell'evoluzione storica della bicicletta e del suo ruolo nei cambiamenti sociali e nei modelli di mobilità. Il percorso sviluppa inoltre capacità di osservazione, confronto, collaborazione e progettazione di soluzioni per una città più accessibile e sostenibile, con livelli di approfondimento calibrati in relazione all'età degli alunni.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
La classe può partire dall'analisi dei percorsi casa-scuola, delle modalità di spostamento e degli spazi urbani frequentati. Storia della bicicletta, meccanica, educazione stradale e confronto tra diversi modelli di città possono confluire nella progettazione di una "città ideale" o di un itinerario più sicuro e sostenibile. La gimkana consente di applicare in situazione regole, orientamento e capacità di previsione. Un'eventuale uscita finale, anche con il coinvolgimento delle famiglie, permette l'osservazione diretta del territorio e una successiva rielaborazione interdisciplinare in classe.

4.d Finalità generali
1. Sviluppare una lettura consapevole delle relazioni tra bicicletta, storia, tecnologia, mobilità e trasformazioni urbane.
2. Promuovere autonomia, responsabilità e rispetto delle regole nell'uso degli spazi pubblici e sicure
3. Favorire capacità critica e partecipazione attraverso l'ideazione di una città più sicura e accessibile.

4.e Obiettivi specifici
1. Ricostruire l'evoluzione della bicicletta dall'età industriale a oggi, collegandola ai cambiamenti del tempo
2. Riconoscere i principali componenti e utilizzare semplici strumenti e procedure di manutenzione di base.
3. Applicare le principali regole della circolazione in situazioni simulate, considerando pedoni, ciclisti e altri utenti.
4. Sperimentare in gimkana controllo del mezzo, rispetto dei segnali e capacità di prevedere situazioni di rischio.
5. Analizzare un contesto urbano individuando elementi di sicurezza, accessibilità e mobilità sostenibile.
6. Progettare e argomentare in gruppo una "città ideale" o un itinerario coerente con sicurezza, sostenibilità e qualità urbana.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
È prevista una restituzione alla scuola, con possibile elaborato di gruppo sulla "città ideale": mappa, proposta di itinerario, scheda di lettura dello spazio urbano o presentazione argomentata. Il lavoro potrà essere condiviso con le famiglie. D'intesa con l'istituto, il percorso potrà concludersi con una gimkana o con un'uscita educativa con i genitori, utile a osservare nel territorio reale mobilità, sicurezza, patrimonio e qualità degli spazi pubblici.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività motoria o psicomotoria; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto; Visita guidata o uscita nel territorio; Uso educativo delle tecnologie; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso combina narrazione e storytelling sulla storia della bicicletta, immagini e video, laboratorio di ciclofficina, problem solving, educazione stradale, analisi dello spazio urbano e progettazione della "città ideale". Gli studenti sperimentano in gimkana controllo del mezzo, regole e capacità di previsione; lavorano in gruppo, discutono e argomentano le scelte. I più grandi approfondiscono aspetti storici, tecnici e urbani. Se autorizzata, l'uscita con famiglie trasferisce gli apprendimenti nel territorio reale.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula con LIM o PC/proiettore e connessione internet, ove disponibile; laboratorio/classe o spazio per ciclofficina; palestra, cortile o area esterna per simulazione della "città" e gimkana. Per le prove in bicicletta, biciclette idonee dei partecipanti se disponibili o altra soluzione concordata. Eventuali uscite saranno pianificate e autorizzate preventivamente.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Bicicletta dimostrativa, immagini/video e materiali narrativi sulla storia della bici, attrezzi per ciclofficina e piccola manutenzione, cinesini, gessi, cartelli, segnaletica e pettorine per gimkana e simulazione stradale. Possono essere forniti mappe, schemi e materiali per analizzare lo spazio urbano e progettare la "città ideale" o un itinerario.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Si (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Scheda di osservazione dell'insegnante; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva (previa acquisizione del consenso al trattamento dei dati personali); Altro
Altro: eventuale materiale cartaceo o altro realizzato dagli alunni/e

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Le attività sono pensate per l'intero gruppo classe e prevedono consegne differenziabili, lavoro cooperativo e più modalità di partecipazione: narrativa, grafica, pratica e digitale. Storia, analisi urbana e ciclofficina non richiedono abilità ciclistiche. Nella gimkana o nell'uscita si possono adattare tempi, ruolo, percorso e modalità operative; per chi non utilizza la bici sono previste funzioni di osservazione, segnaletica, progettazione o documentazione. Gli adattamenti saranno concordati con i docenti per disabilità, BES e difficoltà linguistiche.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: FIAB Perugia Pedala APS
8.b Forma giuridica: Associazione di Promozione Sociale (APS)
8.c Sede: Corso Cavour, 165 - 06121 Perugia (PG)
8.d Sito web: www.fiabperugiapedala.org
8.e Referente del progetto: Laura Pinti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Vicepresidente e referente FIAB Perugia Pedala APS per i progetti con le scuole
8.g Telefono: 392 8797023
8.h E-mail: info@fiabperugiapedala.org
8.i PEC: segreteria@fiabperugiapedala.org

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
FIAB Perugia Pedala APS, fondata nel 2015, realizza attività educative con bambini, ragazzi e scuole sui temi di bicicletta, mobilità sostenibile, autonomia e sicurezza stradale. Aderisce a Bimbimbici e al Progetto Scuola FIAB e propone laboratori di educazione stradale e iniziative Bike to School/Bicibus. Nel 2025, su richiesta dell'Istituto Comprensivo Perugia 3, ha inoltre progettato il modulo formativo di 30 ore "Ambiente e bicicletta - È soltanto una bicicletta!? / La strada è di tutti", con storia della bici, ciclofficina, segnaletica, gimkana e simulazione di città.

9.b Operatori
1. **Laura Pinti** — *Referente del progetto e conduzione/coordinamento delle attività educative*
Vicepresidente FIAB Perugia Pedala APS e referente per i progetti con le scuole; esperienza nella pr[testo troncato nella cella del modulo originale]
2. **Mauro Ciuffini** — *Operatore FIAB*
Membro del Direttivo FIAB; assistente sociale ed educatore. Esperienza nelle attività PON
3. **Davide Ricci Focaia** — *Operatore FIAB*
Esperto ambientale; esperienza nelle attività FIAB nelle scuole sui temi dell'ambientee territorio
4. **Francesco Nicolini** — *Operatore FIAB*
Ciclomeccanico; competenze tecniche sulla bicicletta e attività di divulg. della mobilità sostenibil[e]

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 07/09/2026
Nome e cognome del proponente: Paolo Festi
In qualità di: Presidente Fiab Perugia Pedala e coordinatore regionale

Laboratorio del Gusto- Scoprire, conoscere e scegliere il cibo con consapevolezza

SOGGETTO PROPONENTE Dott.ssa Doria Ponti

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Sviluppo sostenibile; Educazione alimentare	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 8
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 8	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 32 euro
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il laboratorio del Gusto è un percorso di educazione alimentare che accompagna bambini e ragazzi alla scoperta del cibo e di stili di vita salutari attraverso attività differenziate in base all'età.
Giochi, racconti, esperienze sensoriali e attività con alimenti reali favoriscono nei più piccoli curiosità e conoscenza; con i ragazzi più grandi il percorso promuove una maggiore consapevolezza delle proprie abitudini e delle scelte alimentari.
Nella scuola secondaria vengono introdotti anche temi legati alla sostenibilità e alla riduzione dello spreco alimentare.
Il coinvolgimento delle famiglie contribuisce a creare continuità tra l'esperienza svolta a scuola e la vita quotidiana.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
L'infanzia e l'adolescenza sono fasi importanti per la costruzione di abitudini alimentari. I dati italiani evidenziano criticità nella qualità delle colazioni nel consumo di frutta e verdura e nello stato ponderale dei bambini. (Nardone, Ciardullo 2024) e abitudini non sempre adeguate negli adolescenti(Lazzari et al.,2024). Ne deriva il bisogno di interventi educativi precoci e adeguati all'età. La scuola è un contesto privilegiato per sviluppare conoscenza, consapevolezza e competenze attraverso esperienze attive, coinvolgendo anche le famiglie. (FAO,2020)
Fonti citate: Nardone P., Ciardullo S. (2024), OKkio alla salute 2023, ISS; Lazzeri G. et al. (2024), La sorveglianza HBSC-Italia 2022, ISS; FAO (2020) Scool-Based food and nutrition education

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda al curricolo in modo progressivo e adeguato all'età. Nella scuola dell'infanzia si collega ai campi di esperienza "Il corpo in movimento", "La conoscenza del mondo" e "I discorsi e le parole" attraverso l'esplorazione sensoriale, osservazioni e verbalizzazione.
Nella scuola primaria integra gli apprendimenti di Scienze e di Educazione Civica, favorendo la conoscenza degli alimenti, del corpo, dei principi di sana alimentazione e di corretti stili di vita.
Nella scuola secondaria di primo grado approfondisce i temi di alimentazione, salute e stili di vita nell'ambito delle Scienze e dell'Educazione Civica, collegandoli a sostenibilità, consumo consapevole e riduzione dello spreco alimentare.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto arricchisce il curricolo trasformando conoscenze e contenuti affrontati a scuola in esperienze concrete legate alla vita quotidiana. L'esplorazione sensoriale, l'osservazione, il confronto e le attività con alimenti reali favoriscono il collegamento tra Scienze, Educazione Civica, linguaggio e competenze relazionali.
Il cibo diventa anche occasione per conoscere e valorizzare tradizioni alimentari e culturali diverse, favorendo confronto e inclusione.
Gli alunni sono guidati a riflettere sulle proprie abitudini e, nei più grandi, sui rapporti tra alimentazione, salute, sostenibilità, consumo consapevole e spreco. Il coinvolgimento delle famiglie rafforza continuità tra scuola e vita quotidiana.

4.d Finalità generali
1. Promuovere sane abitudini alimentari e scelte consapevoli, favorendo stili di vita salutari
2. Favorire un rapporto positivo con il cibo attraverso curiosità scoperta ed esperienze sensoriali
3. Promuovere inclusione, rispetto delle culture e sostenibilità attraverso il cibo.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere alimenti, caratteristiche e principali funzioni nutrizionali.
2. Comprendere l'importanza di sane abitudini alimentari e corretti stili di vita.
3. Esplorare il cibo attraverso i sensi, sviluppando curiosità e consapevolezza.
4. Confrontare abitudini e tradizioni alimentari diverse, valorizzandone la varietà
5. Individuare comportamenti sostenibili e strategie per ridurre lo spreco alimentare

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alle famiglie; Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il prodotto finale sarà concordato con gli insegnanti e adattato all'età degli alunni, alle attività svolte e al numero degli incontri. Potrà prevedere elaborati individuali o collettivi, cartelloni, produzioni creative, documentazione fotografica, album delle esperienze, mostre, canti, rappresentazioni o altri momenti conclusivi condivisi con la scuola e le famiglie.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Ricerca e scoperta guidata; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso utilizza una metodologia attiva, laboratoriale ed esperienziale, differenziata in base all'età.
In tutte le fasce scolastiche il cibo viene esplorato attraverso i cinque sensi, l'osservazione diretta e attività con alimenti reali. Con i più piccoli prevalgono gioco, racconti e scoperta guidata; con i più grandi l'esperienza sensoriale si integra con confronto, discussione, approfondimenti e lavori di gruppo.
Gli alunni sono protagonisti dell'esperienza e vengono guidati a collegare quanto osservato alle proprie abitudini quotidiane.
Il coinvolgimento delle famiglie, attraverso restituzioni e proposte da riprendere a casa, favorisce la continuità educativa scuola-famiglia.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula o laboratorio con tavoli e sedie. Per gli incontri che prevedono contenuti multimediali LIM o schermo/proiettore se disponibile.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il soggetto proponente fornisce gli alimenti utilizzati nelle attività laboratoriali (frutta, verdura, erbe aromatiche, spezie e altri alimenti previsti) i materiali monouso e di consumo necessari (bicchieri, piatti, tovaglioli ecc) e tutto il materiale didattico predisposto per gli alunni: schede operative e materiali per le attività sensoriali, grafiche e creative. Sono inoltre fornite schede informative da esporre a scuola rivolte alle famiglie, per raccontare l'attività svolta e favorire la continuità educativa scuola-famiglia

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Scheda di osservazione dell'insegnante; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è pensato per favorire la partecipazione di tutti gli alunni, compresi quelli con disabilità, bisogni educativi speciali difficoltà linguistiche, o altre condizioni di vulnerabilità. Le attività prevalentemente pratiche, sensoriali e laboratoriali, possono essere adattate alle diverse capacità e modalità di apprendimento, utilizzando immagini, materiali concreti, osservazione, manipolazione, semplici consegne e lavoro condiviso.
Il cibo e le diverse tradizioni alimentari diventano inoltre strumenti di incontro e di valorizzazione delle differenze culturali.
In presenza di Allergie, intolleranze o particolari esigenze alimentari, le attività con gli alimenti saranno preventivamente concordate con gli insegnanti per garantire sicurezza e partecipazione.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Dott.ssa Doria Ponti
8.b Forma giuridica: Libera Professionista-esperto/persona fisica
8.c Sede: Via Eugubina 63/C Perugia
8.e Referente del progetto: Dott.ssa Doria Ponti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Biologa nutrizionista- responsabile e conduttrice del progetto
8.g Telefono: 3289115932
8.h E-mail: doriaponti@gmail.com
8.i PEC: ponti.doria@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Dal 2014 progetto e realizzo percorsi di educazione alimentare rivolti alle scuole dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado nell'ambito dell'offerta educativa del Comune di Perugia, con attività differenziate per età, laboratori sensoriali ed esperienze con alimenti reali.
Dal 1999 al 2005 ho inoltre svolto come esperta esterna presso l'Istituto Professionale E.Orfini di Foligno, interventi nelle classi IV e V, affrontando temi di educazione alimentazione, fisiologia della nutrizione e patologie correlate.
Dal 1999 al 2000 ho inoltre collaborato con il Dipartimento di Medicina Interna Sezione di Fisiologia Umana, con attività di supporto alla didattica in Fisiologia della Nutrizione e partecipazione alla commissione d'esame.

9.b Operatori
1. **Dott.ssa Doria Ponti** — *Responsabile e conduttrice delle attività di educazione alimentare*
Biologa nutrizionista con pluriennale esperienza in educazione alimentare.

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Doria Ponti
In qualità di: Biologa Nutrizionista

Alla scoperta della Ginnastica Artistica: movimento corpo e creatività

SOGGETTO PROPONENTE **A.S.D. Ginnastica Artistica Ponte San Giovanni**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive; Sport inclusivo e adattato	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 25	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 20 Per classe: 500 euro
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente; Palestra a disposizione della associazione Indirizzo (altra sede): Via Gustavo Benucci, 109, 06135 Pg	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone un percorso di ginnastica artistica rivolto agli alunni della scuola primaria, attraverso attività ludiche e progressive volte alla scoperta delle principali abilità della disciplina. Il percorso valorizza la possibilità di sperimentare differenti abilità motorie, contribuendo allo sviluppo della competenza motoria e del benessere del bambino. Si procederà dal semplice al complesso, adattando difficoltà, tempi e modalità di esecuzione alle caratteristiche della classe.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Durante l'età evolutiva assume particolare rilevanza l'acquisizione e il consolidamento delle competenze motorie fondamentali, in quanto costituiscono una base importante per la successiva partecipazione alle attività fisiche e sportive. In tale prospettiva, la ginnastica artistica viene proposta come strumento educativo attraverso il quale il bambino impara a conoscere il proprio corpo, controllare il movimento e sviluppare autonomia e sicurezza. Le attività saranno adattate alle diverse capacità degli alunni, favorendo la partecipazione di tutti.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si collega all'insegnamento dell'Educazione motoria nella scuola primaria, con particolare riferimento alla consapevolezza del corpo, alla padronanza degli schemi motori, all'orientamento nello spazio, alla coordinazione e alla capacità di adattare il movimento a situazioni diverse. Le attività favoriscono inoltre il rispetto delle regole, la collaborazione, l'autonomia e la capacità di relazionarsi con i compagni durante le esperienze individuali, a coppie e in gruppo.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività possono integrarsi nella normale programmazione di Educazione motoria attraverso un percorso progressivo di sperimentazione delle abilità ginniche. Gli insegnanti potranno collaborare nella preparazione degli alunni e, al termine degli incontri, favorire momenti di rielaborazione dell'esperienza, attraverso verbalizzazioni, rappresentazioni grafiche o semplici riflessioni sulle attività svolte, sulle difficoltà incontrate e sui progressi raggiunti.

4.d Finalità generali
1. Sviluppare la consapevolezza e la conoscenza del proprio corpo attraverso il movimento
2. Favorire lo sviluppo delle principali capacità e abilità motorie
3. Promuovere un'esperienza motoria positiva, inclusiva e non competitiva

4.e Obiettivi specifici
1. Migliorare la coordinazione e l'orientamento nello spazio
2. Adattare il movimento alle proprie capacità
3. Riconoscere e utilizzare consapevolmente le parti del corpo
4. Collaborare nelle attività di gruppo rispettando gli altri, le regole e le consegne
5. Perfezionare gli schemi motori quali camminare, correre, rotolare, saltare, mantenere l'equilibrio
6. Eseguire semplici elementi di ginnastica artistica

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Al termine del percorso potrà essere realizzato un semplice saggio/spettacolo; ovvero una breve dimostrazione delle abilità e degli elementi sperimentati durante il progetto, con musica e coreografie realizzate dagli alunni stessi, con l'aiuto del responsabile e delle insegnanti. Il momento conclusivo avrà carattere esclusivamente educativo e non competitivo e permetterà agli alunni di condividere il percorso svolto, valorizzando la partecipazione, i progressi individuali e il lavoro di gruppo.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Attività motoria o psicomotoria; Osservazione diretta ed esplorazione; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività saranno proposte attraverso esercizi divertenti, percorsi motori e situazioni di scoperta guidata, favorendo il coinvolgimento attivo degli alunni. Il percorso procederà dal semplice al complesso, adattando difficoltà, tempi e modalità di esecuzione alle caratteristiche della classe. Saranno alternate attività individuali, a coppie e in piccoli gruppi, promuovendo collaborazione, autonomia e rispetto delle regole. Particolare attenzione sarà dedicata all'inclusione, valorizzando i progressi di ciascun alunno senza confronto competitivo.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra e piccolo attrezzi

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Piccoli attrezzi

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto non richiede competenze motorie pregresse. Le attività saranno strutturate in forma graduale, prevedendo l'adattamento di esercizi, tempi, modalità di esecuzione e livelli di difficoltà in relazione alle caratteristiche dei partecipanti. Per alunni con disabilità, BES, difficoltà linguistiche o altre esigenze specifiche saranno adottate strategie inclusive, quali consegne semplificate, dimostrazioni pratiche e adattamento delle proposte. L'insegnante collaborerà con l'operatore nella gestione del gruppo e nell'individuazione delle modalità più adeguate a garantire partecipazione, sicurezza e valorizzazione delle potenzialità di ciascun alunno.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: A.S.D. Ginnastica Artistica Ponte San Giovanni
8.b Forma giuridica: Associazione Sportiva Dilettantistica
8.c Sede: Via Gustavo Benucci, 109, 06135 Perugia
8.e Referente del progetto: Virginia Brunori
8.f Qualifica e ruolo del referente: Istruttrice di ginnastica artistica
8.g Telefono: 3911744091
8.h E-mail: virgi.brunori29@icloud.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
La proponente è laureata magistrale in Scienze e Tecniche dello Sport (LM-67) e possiede un brevetto federale di terzo livello nella ginnastica artistica. Ha maturato esperienza nell'insegnamento della ginnastica artistica e nella conduzione di gruppi di bambini e adolescenti, anche in ambito agonistico. Progetta e realizza attività motorie e sportive calibrate sull'età, sulle capacità e sulle esigenze dei partecipanti, con particolare attenzione alla partecipazione, alla sicurezza e all'inclusione.

9.b Operatori
1. **Virginia Brunori** — *Insegnante di ginnastica*
Laurea triennale e Laurea Magistrale in Scienze motorie. Tesserino di Terzo livello FGI

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 09.09.2026
Nome e cognome del proponente: Giulia Palmerini
In qualità di: Presidente della Associazione Sportiva

Ma che musica bambini!

SOGGETTO PROPONENTE Associazione Culturale Musicittà

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Educazione musicale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 5
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI —			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 20 incontri, da Gennaio 2027 a Maggio 2027	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 40 minuti circa	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 volta a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 55,00 euro a bambino Per classe: 1300,00 euro
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica; Altro (una sala il più libera possibile da materiale)		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone un percorso di educazione musicale rivolto ai bambini della Scuola dell'Infanzia, finalizzato a valorizzare e sviluppare la loro naturale attitudine musicale attraverso l'ascolto, il canto, il movimento e il gioco. Ispirato alla Music Learning Theory di Edwin E. Gordon, il percorso pone al centro l'esperienza musicale e lo sviluppo dell'audiation, intesa come capacità di "pensare musicalmente". Le attività, proposte in un'ottica ludico-esperienziale e non performativa, favoriscono la discriminazione uditiva, la coordinazione motoria, la creatività, la concentrazione e l'autoregolazione. La musica diventa inoltre uno strumento di relazione e comunicazione non verbale, offrendo a ogni bambino uno spazio per esplorare ed esprimere la propria musicalità nel rispetto dei tempi e delle modalità individuali.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Nella fascia 3-6 anni il bambino attraversa una fase particolarmente significativa per lo sviluppo delle competenze musicali: l'attitudine musicale è ancora in evoluzione ed è sensibile alla qualità e alla continuità delle esperienze d'ascolto e di interazione con la musica (Gordon, 1980; Gordon, 1999). In tale fase emerge il bisogno di un ambiente educativo che offra esperienze musicali attive, non centrate sulla prestazione, ma sull'ascolto, sul movimento e sulla partecipazione. La ricerca evidenzia inoltre possibili ricadute dell'esperienza musicale su attenzione, coordinazione, creatività e competenze sociali (Hallam, 2010). Il progetto risponde quindi al bisogno di sostenere precocemente lo sviluppo musicale e comunicativo attraverso esperienze adeguate all'età.
Fonti citate: Gordon, 1980; Gordon, 1999; Hallam, 2010

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda ai Campi di esperienza delle Indicazioni Nazionali per la scuola dell'infanzia, in particolare "Immagini, suoni, colori" e "Il corpo e il movimento", integrandosi con "Il sé e l'altro" e "I discorsi e le parole". Attraverso ascolto, canto, esplorazione sonora, movimento e giochi musicali, i bambini sviluppano capacità percettive, espressive e creative, sperimentando voce, corpo e strumenti. Il percorso sostiene i traguardi relativi all'interesse e alla partecipazione all'ascolto musicale, alla scoperta del paesaggio sonoro e alla produzione di semplici sequenze sonoro-musicali. Il movimento ritmico favorisce inoltre coordinazione, consapevolezza corporea, interazione e comunicazione nel gruppo.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi con la programmazione curricolare attraverso attività preparatorie e di rielaborazione condotte dalle insegnanti di sezione. I contenuti musicali possono essere collegati ai percorsi già in atto, utilizzando canti, ritmi, filastrocche e giochi sonori come strumenti trasversali per approfondire temi, racconti ed esperienze. Dopo gli incontri, le esperienze potranno essere riprese mediante attività di movimento, esplorazione dei suoni, body percussion, produzione grafico-pittorica e verbalizzazione. La continuità dell'esperienza musicale nella quotidianità della sezione permetterà di consolidare competenze percettive, motorie, espressive e relazionali, valorizzando la dimensione laboratoriale e interdisciplinare del curricolo.

4.d Finalità generali
1. Promuovere lo sviluppo globale del bambino attraverso l'esperienza musicale, sostenendo competenze espressive, creative, cognitive, motorie e relazionali.
2. Valorizzare la musicalità naturale di ogni bambino, favorendo l'espressione di sé, l'ascolto e la partecipazione in un contesto inclusivo, non performativo e rispettoso dei tempi individuali.
3. Utilizzare la musica e il gioco come strumenti educativi per favorire la consapevolezza corporea, la comunicazione, la creatività e la costruzione di positive esperienze di relazione con gli altri.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e discriminare semplici caratteristiche del suono, quali altezza, durata, intensità e timbro, attraverso attività di ascolto e gioco.
2. Sperimentare strutture ritmiche e melodiche attraverso la voce, il corpo, il movimento e semplici strumenti musicali.
3. Utilizzare la voce e il corpo per riprodurre e rielaborare semplici pattern ritmici e melodici, sviluppando progressivamente la capacità di audiation.
4. Esprimere emozioni, idee e vissuti attraverso attività musicali, vocali e corporee, sperimentando modalità personali e creative.
5. Partecipare alle attività musicali rispettando turni, consegne e modalità di interazione con il gruppo, collaborando con i pari.
6. Produrre semplici sequenze sonore e ritmiche individualmente o in gruppo, attraverso voce, movimento, body percussion e strumenti.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività saranno proposte in un clima accogliente e mai performativo, attraverso il gioco, il canto, l'ascolto e il movimento. I bambini saranno coinvolti in prima persona, sperimentando con la voce, il corpo e gli strumenti, senza la preoccupazione di "fare bene", ma con la possibilità di esprimersi e scoprire le proprie capacità. L'adulto accompagnerà l'esperienza con canti, stimoli sonori e proposte di gioco, lasciando ai bambini tempi e spazi per ascoltare, rispondere, inventare e interagire tra loro. Il progetto valorizza così una dimensione musicale semplice e spontanea, in cui ogni bambino può sentirsi accolto e protagonista, trasformando la musica in un'occasione di scoperta, creatività e relazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Nessun materiale richiesto

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Giochi, strumenti musicali

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Scheda di osservazione dell'insegnante;

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto ai bambini della Scuola dell'Infanzia, con attività pensate per essere accessibili anche a chi presenta disabilità, bisogni educativi speciali, difficoltà linguistiche o altre fragilità. Non sono richieste particolari abilità musicali o motorie: ogni bambino potrà partecipare secondo le proprie possibilità e i propri tempi. Le proposte saranno adattate nelle modalità, nei tempi, nei movimenti e nell'uso degli strumenti, offrendo, quando necessario, supporto individuale e facilitazioni. La comunicazione attraverso musica, voce, corpo e immagini permetterà di coinvolgere anche i bambini con difficoltà linguistiche in un clima accogliente nel quale ciascuno possa sentirsi parte del gruppo e trovare il proprio modo di partecipare.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione Culturale Musicittà
8.b Forma giuridica: APS
8.c Sede: Auditorium Santa Cecilia, via Fratti n.2
8.d Sito web: https://musicitta.com/crescendo/
8.e Referente del progetto: Lucia Sagretti
8.g Telefono: 3356772240
8.h E-mail: luciasagretti@gmail.com
8.i PEC: associazionemusicitta@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'associazione ha maturato negli anni una consolidata esperienza nella progettazione e realizzazione di interventi di educazione musicale rivolti a bambini e adolescenti, attraverso percorsi di propedeutica musicale, canto, ascolto e pratica strumentale, realizzati in diversi contesti educativi e in collaborazione con istituzioni scolastiche ed enti del territorio. Le attività, rivolte a differenti fasce d'età, sono finalizzate allo sviluppo delle competenze musicali ed espressive ma anche cognitive e relazionali. In tale continuità si inserisce il progetto CRESCENDO, sostenuto dal bando "Educare Insieme" del Dipartimento per le Politiche della Famiglia del Governo italiano, incentrato sulla formazione musicale del bambino attraverso la valorizzazione dell'esperienza collettiva e dell'offerta culturale rivolta alle famiglie nel contesto urbano di Perugia.

9.b Operatori
1. **Lucia Sagretti**
Violinista, logopedista e musicoterapeuta, ha conseguito il diploma in violino presso il Conservatorio "F. Morlacchi" di Perugia. Dal 2012 è violinista della band Brunori Sas, affiancando all'attività artistica una consolidata esperienza nella didattica musicale. Nel 2019 ha conseguito il diploma in Music Learning Theory (MLT) presso AIGAM, ente riconosciuto dal MIUR, ottenendo la certificazione per l'insegnamento nella fascia 0-6 anni. Ha inoltre approfondito l'utilizzo della voce e della musica nella relazione madre-bambino. Dal 2020 è membro del Consiglio Direttivo dell'Associazione Musicittà, all'interno della quale progetta e conduce con continuità percorsi di educazione musicale rivolti a bambini e famiglie, basati sulla MLT, e partecipa alla realizzazione di laboratori e concerti interattivi dedicati alla prima infanzia.

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 9/9/2026
Nome e cognome del proponente: LUCIA SAGRETTI
In qualità di: referente del progetto

STEAM UP!

SOGGETTO PROPONENTE Attiva ASD

3. AREA TEMATICA PREVALENTE	3. DESCRITTORI		
5. Educazione scientifica, STEM e tecnologie	Educazione STEM e STEAM; Robotica educativa; Informatica e coding		
2.A ORDINE DI SCUOLA	**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO**	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI**	
Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado	nuovo	15	
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI			
Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE	**5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO**	**5.D.3 CADENZA PREVISTA**	**5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA)**
4	2 ORE (PER UN TOTALE COMPLESSIVO DI 8 ORE LABORATORIALI)	SETTIMANALE	Per bambino: Costo complessivo a bambino iva inclusa al 22% è di € 23,00 Per classe: Costo complessivo a classe iva inclusa al 22% è di € 585,60
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI	**5.B–C LUOGHI ESTERNI**		
Aula scolastica	—		

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
STEAM UP! offre alla scuola una guida per integrare la didattica classica ad un apprendimento ludico-esperienziale, al fine di offrire una crescita personale completa, dove le competenze tecniche si fondono con la crescita umana e sociale.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Nel panorama educativo odierno, fondamentale è adottare approcci didattici innovativi che trasmettano conoscenze, stimolino la creatività e il pensiero critico e sviluppino le competenze interdisciplinari. La nostra proposta suggerisce un percorso educativo che integra strumenti avanzati (come Lego BricQ, Lego Spike, giochi di ruolo e giochi da tavolo) con il paradigma STEAM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica). Questo approccio offre agli studenti un'esperienza di apprendimento pratico e coinvolgente, che vanno oltre la tradizionale trasmissione di nozioni.
L'approccio STEAM, infatti, con il suo focus sul "learning by doing", promuove un'educazione attiva, dove gli studenti non sono semplici destinatari passivi di informazioni, ma protagonisti dell'apprendimento. Costruire, programmare, sperimentare, risolvere problemi reali e collaborare diventano occasioni fondamentali per sviluppare curiosità, creatività, capacità critiche e abilità trasversali, preparandoli a affrontare le sfide del futuro. Attraverso vari percorsi e strumenti: BricQ Motion, Spike Prime, Giochi di Ruolo e Giochi da Tavolo, si vuole favorire la stimolazione delle soft skills, ossia quelle competenze emotive, sociali ed umano-relazionali da sviluppare anche nel contesto scolastico, ogni attività diventa un'occasione per crescere, imparare e prepararsi ad affrontare le sfide del futuro con consapevolezza, creatività e superando i propri limiti. Non è solo questione di conoscenze tecniche, ma di coltivare le capacità per trasformare le idee in opportunità e far emergere la propria originalità ed individualità.
Il percorso "STEAM UP!" è dinamico, ludico ed esperienziale organizzato in 4 incontri da 2 ore ciascuno (per un totale complessivo di 8 ore laboratoriali) rivolti agli studenti della Scuola Primaria (dalla prima alla quinta classe) e della Scuola Secondaria di Primo Grado (dalla prima alla terza classe). I quattro incontri si accomunano anche se con strumenti diversi, per finalità ed obiettivi: TAPPA 1: Esplorazione e padronanza dello strumento; TAPPA 2: Integrazione Didattica; TAPPA 3: Sviluppo trasversale e socio-emotivo; TAPPA 4: Progettazione inclusiva e consapevolezza sociale.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si propone di creare un raccordo significativo e continuativo con la scuola, intesa come contesto privilegiato per favorire lo sviluppo integrale degli studenti e per promuovere una didattica inclusiva, partecipativa e orientata alle competenze. La stessa parola STEAM chiede il collegamento con le principali discipline scolastiche: Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arte e Matematica, affinché l'apprendimento sia esperienziale e attivo, piuttosto che solo passivo e frontale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
"STEAM UP" vuole offrire a docenti ed alunni un supporto a quanto già ascoltato ed appreso in classe e a lezione, che sia esperienziale e ludico, come via privilegiata per memorizzare e comprendere a fondo gli insegnamenti scolastici classici.

4.d Finalità generali
1. Apprendimento Attivo – "learning by doing"
2. Sviluppo soft skills individuali competenze emotive, sociali ed umano-relazionali
3. Stimolazione della creatività superando i propri limiti e trasformando le idee in opportunità per far emergere la propria originalità ed individualità.

4.e Obiettivi specifici
1. Sviluppare logica, orientamento spaziale, creatività, collaborazione e inclusione.
2. Potenziare funzioni esecutive come memoria di lavoro, attenzione, pianificazione e controllo inibitorio.
3. Promuovere collaborazione, rispetto delle regole e capacità di gestire le emozioni.
4. Sviluppare competenze logiche, tecnologiche e collaborative, oltre a soft skills e life skills.
5. Sviluppare funzioni esecutive (attenzione, pianificazione, flessibilità cognitiva, controllo emotivo).
6. Promuovere riflessione, inclusione e consapevolezza del valore sociale della tecnologia.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Problem solving; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La metodologia usata nei nostri interventi educativi è attiva ed esperienziale: le attività si basano su laboratori partecipativi. Attraverso dinamiche di gruppo, i beneficiari sono stimolati a partecipare attivamente, esprimere la propria creatività e condividere messaggi replicabili con i propri coetanei. Gli interventi si basano su esperienze personali, emozioni e situazioni vissute, consentendo ai giovani di interiorizzare concetti chiave. Crediamo, inoltre, nell'importanza di coinvolgere all'interno dei nostri percorsi formativi tutte le figure che accompagnano bambini e ragazzi nel loro percorso di crescita. Genitori, docenti e personale ATA costituiscono una preziosa risorsa in grado di garantire continuità ai temi affrontati nei nostri progetti. Per questo è fondamentale la presenza in classe dell'insegnante durante i laboratori. Ogni progetto inoltre prevede almeno un incontro di approfondimento e confronto destinato agli adulti, nel corso del quale verranno condivisi con la comunità educante strumenti costantemente aggiornati, funzionali alla ripresa sia a scuola sia in famiglia dei concetti affrontati coi bambini e ragazzi in aula.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aule con connessione wi-fi funzionante.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Tablet, scatole Lego, Giochi da tavolo.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Scheda di osservazione dell'insegnante; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
I destinatari del progetto sono gli alunni dalla classe prima alla classe quinta della Scuola Primaria e gli alunni della classe prima, seconda e terza della Scuola Secondaria di Primo Grado, senza esclusione alcuna. Le attività previste sono progettate secondo un approccio pienamente inclusivo e accessibile a tutti gli alunni. Non richiedono particolari capacità motorie né spostamenti significativi e possono pertanto essere svolte in modo agevole all'interno del consueto ambiente scolastico. In coerenza con le tematiche affrontate, il percorso pone particolare attenzione alla valorizzazione dell'unicità di ciascun individuo, alla promozione del rispetto reciproco, all'ascolto e alla partecipazione attiva di tutti gli studenti. Le proposte educative sono strutturate in modo da favorire un clima di accoglienza, condivisione e collaborazione, nel quale ogni alunno possa sentirsi riconosciuto, valorizzato e coinvolto, nel pieno rispetto delle proprie caratteristiche e specificità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Attiva ASD
8.b Forma giuridica: Associazione Sportiva Dilettantistica
8.c Sede: Via Gerardo Dottori, 85 – 06124 Perugia
8.e Referente del progetto: Diego Buratta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Presidente ASD Attiva
8.g Telefono: 075-8670096 392-3724995 3762475886
8.h E-mail: info@attiva.life
8.i PEC: amministrazione@pec.attiva.life

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'Associazione Sportiva Dilettantistica Attiva, conseguito il riconoscimento ai fini sportivi da parte dell'ordinamento sportivo, ha per finalità lo sviluppo e la diffusione di attività sportive dilettantistiche intese come mezzo di formazione psico-fisica e morale dei soci, mediante la gestione di ogni forma di attività idonea al fine di: promuovere la conoscenza e la pratica degli sport e delle discipline sportive riconosciute dal CONI; promuovere, organizzare e svolgere gare; curare la formazione e l'attività didattica dei propri associati, tesserati, partecipanti, tecnici e istruttori, in osservanza delle direttive dei CONI. Attraverso l'attività motoria in generale e attività dinamiche proposte, Attiva ASD intende creare occasioni di socialità, di crescita e di conoscenza di sè stessi e degli altri allenando il rispetto, l'amicizia e le capacità relazionali con i propri pari e con gli educatori di riferimento. Da qui l'importante rete e collaborazione che l'Associazione ha con i servizi sociali del territorio che permettono l'integrazione di bambini con qualsiasi tipo di difficoltà e/o disabilità. Attiva ASD opera nel territorio umbro da tre anni con attività specialmente animative e sportive rivolte a bambini e preadolescenti. Con un approccio dinamico, attraverso giochi, attività, sport e laboratori si vuole riscoprire l'importanza e la bellezza del "tempo di qualità" e dell'unicità di ciascuno. In un mondo come quello attuale dove bambini e ragazzi vivono sempre più iperconnessi, abbiamo intercettato una difficoltà seria nelle nuove generazioni: l'incapacità di relazionarsi con sè stessi e gli altri. Per questo lo sport costituisce anche una via privilegiata per riflettere e sperimentare come è importante essere "presenti" attivamente ad ogni nostro tempo della giornata e della vita per vivere felici, evitare l'isolamento e trarre beneficio da ogni nuova esperienza, positiva o negativa che sia, per la propria crescita personale ed umana. Opera nelle scuole in collaborazione con la Cooperativa Sociale Pepita.

9.b Operatori
1. **Diego Buratta** — *Formatore / educatore professionale*
Formatore certificato con esperienza decennale nelle scuole e nella formazione giovanile
2. **Gaia Corrieri** — *Formatrice / educatrice professionale*
Formatrice certificata con esperienza decennale nelle scuole e nella formazione giovanile
3. **Marta Macellari** — *Formatrice / educatrice professionale*
Formatrice certificata con esperienza decennale nelle scuole e nella formazione giovanile
4. **Claudio Onori** — *Formatore / educatore professionale*
Formatore certificato con esperienza decennale nelle scuole e nella formazione giovanile

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Diego Buratta
In qualità di: Presidente Attiva ASD

IO CLICCO POSITIVO

SOGGETTO PROPONENTE PEPITA E.T.S.

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		**3. DESCRITTORI** Prevenzione del bullismo e del cyberbullismo e di comportamenti a rischio	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO** nuovo	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI** 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 3	**5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO** 2 ORE (TOTALI 6 ORE LABORATORIALI)	**5.D.3 CADENZA PREVISTA** SETTIMANALE	**5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA)** Per bambino: Costo complessivo a bambino iva inclusa al 5% è di € 18,00 Per classe: Costo complessivo a classe iva inclusa al 5% è di € 448,35
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		**5.B–C LUOGHI ESTERNI** Altro (NESSUNO)	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Cominciare a riflettere con i bambini, accompagnare i ragazzi, sul tema del digitale, inteso come ambiente che alcuni già vivono quotidianamente Sebbene siano già presenti online e sui social network, spesso non ne colgono le dinamiche, le potenzialità ed i rischi. Per questo è importante aiutarli a conoscerne le caratteristiche e a compiere scelte consapevoli e positive per la propria vita.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Considerata la crescente diffusione e la sempre più precoce capacità di utilizzo degli smartphone e dei dispositivi digitali, anche da parte di minori che non hanno ancora raggiunto l'età prevista dalla normativa europea e italiana (14 anni) per il loro utilizzo autonomo, risulta fondamentale accompagnare le nuove generazioni nello sviluppo di una consapevolezza adeguata rispetto alle opportunità e ai rischi dell'ambiente digitale. L'obiettivo è promuovere un approccio responsabile e consapevole alla dimensione digitale, favorendo il benessere individuale e collettivo.
Il percorso "Io clicco positivo" è strutturato secondo una metodologia non frontale, ma dinamica, attiva ed esperienziale, finalizzata a creare un clima favorevole alla condivisione, all'ascolto, alla riflessione e al confronto. Le attività proposte vengono calibrate in termini di contenuti, linguaggio e complessità in relazione alle diverse fasce d'età (primaria e secondaria). Il percorso prevede complessivamente 6 ore per ciascuna classe, articolate in 3 incontri di 2 ore (per la scuola primaria si suggerisce, in considerazione dell'età degli alunni, una durata di circa un'ora e mezza per incontro). Attraverso un progressivo approfondimento, gli incontri accompagnano gli studenti nella conoscenza dell'ambiente digitale, delle sue caratteristiche e delle regole necessarie per viverlo in modo consapevole, sicuro e rispettoso di sé e degli altri. Particolare attenzione viene dedicata a: linguaggio e parole usate nell'ambiente digitale -i commenti e le chat come vie di relazione; incentivare il dialogo con adulti di riferimento quando si è vittime o si assiste a episodi di cyberbullismo contrastando l'omertà. Al termine di ogni percorso, ogni gruppo classe riceverà materiale utile per dare continuità al progetto svolto, responsabilizzando ogni singolo ragazzo a mettere in pratica nell'immediato quanto sperimentato in classe e concordare un patto educativo sull'uso responsabile dei device in famiglia. Il percorso si conclude con un incontro di restituzione rivolto a docenti e genitori, finalizzato ad approfondire le tematiche affrontate e a favorire una maggiore consapevolezza del ruolo dell'adulto nell'accompagnamento dei minori all'interno dell'ambiente digitale. L'incontro offre, inoltre, l'opportunità di condividere strumenti, strategie e modalità educative utili a sostenere bambini e ragazzi nell'acquisizione di un rapporto equilibrato, sicuro e responsabile con il mondo digitale.
Infine crediamo nell'importanza di coinvolgere all'interno dei nostri percorsi formativi tutte le figure che accompagnano bambini e ragazzi nel loro percorso di crescita. Per questo motivo ogni progetto prevede altresì: un report compilato dal formatore presente in aula relativo a quanto emerso durante gli incontri, specifico per singole classi che verrà inviato al docente referente a fine percorso; un questionario di valutazione del progetto da parte dei docenti; un questionario di valutazione del progetto da parte dei ragazzi; il rilascio di un attestato di partecipazione post incontro per i docenti.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda in modo trasversale con il curricolo scolastico, in quanto affronta il tema del benessere digitale, della consapevolezza nell'utilizzo delle tecnologie e della prevenzione dei rischi connessi all'ambiente digitale. Le attività proposte contribuiscono allo sviluppo di competenze personali, sociali e civiche, promuovendo un uso responsabile, consapevole e rispettoso degli strumenti e degli ambienti digitali. In relazione ai traguardi per lo sviluppo delle competenze, il percorso contribuisce a far sì che l'alunno sviluppi una maggiore consapevolezza nell'utilizzo delle tecnologie, sia in grado di adottare comportamenti rispettosi di sé e degli altri e acquisisca strumenti utili per riconoscere e prevenire situazioni potenzialmente rischiose negli ambienti digitali con particolare attenzione alla capacità di comunicare in modo appropriato.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi in modo organico con la normale programmazione curricolare della classe e dell'Istituto, configurandosi come un percorso trasversale di approfondimento delle tematiche relative al benessere digitale, alla relazione con gli altri, al rispetto delle regole e all'utilizzo consapevole delle tecnologie. Il progetto potrà, inoltre, costituire uno spunto per la prosecuzione, nel corso dell'anno scolastico, di percorsi dedicati all'approfondimento della conoscenza della tecnologia e di come essa sia parte integrante dello sviluppo e della crescita delle nuove generazioni.

4.d Finalità generali
1. Cominciare a riflettere con i bambini sul tema del digitale inteso come ambiente, facendo sperimentare loro una presenza adulta (insegnanti, educatori e genitori) che sia di supporto nella loro esplorazione, che sappia contenere i loro timori e che sappia dare confini e limiti ad un ambiente di per sé sconfinato.
2. Accompagnare i ragazzi a comprendere meglio l'ambiente digitale che già vivono quotidianamente. Sebbene siano già presenti online e sui social network, spesso non ne colgono le dinamiche, le potenzialità ed i rischi. Per questo è importante aiutarli a conoscerne le caratteristiche e a compiere scelte consapevoli e positive per la propria vita.

4.e Obiettivi specifici
1. Promuovere la consapevolezza di far parte di una rete di relazioni che si estende anche all'ambiente digitale
2. Coltivare atteggiamenti di empatia e di interesse verso l'altro
3. Imparare a prevedere le conseguenze dei comportamenti adottati online
4. Valorizzare la figura dell'adulto come riferimento sicuro per la vita in Rete
5. Riflettere sul linguaggio e sulle parole usate nell'ambiente digitale: i commenti e le chat come vie di relazione
6. Rendere coscienti gli studenti circa alcuni comportamenti abituali ma non corretti o etici, anche analizzando i reati che esistono online

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il percorso si conclude con un momento di restituzione e condivisione rivolto ai docenti e alle famiglie che sarà occasione di confronto sui contenuti affrontati durante il percorso in classe e sui principali aspetti educativi legati alla presenza dei bambini e dei ragazzi negli ambienti digitali. Verranno inoltre condivise indicazioni e strategie utili agli adulti per accompagnare i minori verso un utilizzo consapevole, equilibrato e sicuro delle tecnologie, favorendo una continuità educativa tra scuola e famiglia.
Infine, ai docenti verrà consegnato un attestato di partecipazione a fronte del progetto svolto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Educazione tra pari; Discussione e confronto in gruppo; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La metodologia usata nei nostri interventi educativi è attiva ed esperienziale: le attività si basano su laboratori partecipativi. Attraverso dinamiche di gruppo, i beneficiari sono stimolati a partecipare attivamente, esprimere la propria creatività e condividere messaggi replicabili con i propri coetanei. Gli interventi si basano su esperienze personali, emozioni e situazioni vissute, consentendo ai giovani di interiorizzare concetti chiave. Crediamo, inoltre, nell'importanza di coinvolgere all'interno dei nostri percorsi formativi tutte le figure che accompagnano bambini e ragazzi nel loro percorso di crescita. Genitori, docenti e personale ATA costituiscono una preziosa risorsa in grado di garantire continuità ai temi affrontati nei nostri progetti. Per questo è fondamentale la presenza in classe dell'insegnante durante i laboratori. Ogni progetto inoltre prevede almeno un incontro di approfondimento e confronto destinato agli adulti, nel corso del quale verranno condivisi con la comunità educante strumenti costantemente aggiornati, funzionali alla ripresa sia a scuola sia in famiglia dei concetti affrontati coi bambini e ragazzi in aula.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
NESSUNO: il materiale necessario è fornito dai formatori.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Fogli prestampati per attività, carte, materiale da gioco.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
I destinatari del progetto sono gli alunni delle classi quarta e quinta della Scuola Primaria e gli studenti delle classi prima, seconda e terza della Scuola Secondaria di Primo Grado, senza esclusione alcuna. Le attività previste sono progettate secondo un approccio pienamente inclusivo e accessibile a tutti gli alunni. Non richiedono particolari capacità motorie né spostamenti significativi e possono pertanto essere svolte in modo agevole all'interno del consueto ambiente scolastico. In coerenza con le tematiche affrontate, il percorso pone particolare attenzione alla valorizzazione dell'unicità di ciascun individuo, alla promozione del rispetto reciproco, all'ascolto e alla partecipazione attiva di tutti gli studenti. Le proposte educative sono strutturate in modo da favorire un clima di accoglienza, condivisione e collaborazione, nel quale ogni alunno possa sentirsi riconosciuto, valorizzato e coinvolto, nel pieno rispetto delle proprie caratteristiche e specificità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: PEPITA E.T.S.
8.b Forma giuridica: Cooperativa Sociale
8.c Sede: Via Gerardo Dottori, 85 – 06124 Perugia
8.d Sito web: www.pepita.it
8.e Referente del progetto: Diego Buratta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Responsabile Sede Umbria
8.g Telefono: 075-8670096 392-3724995
8.h E-mail: info@pepita.it
8.i PEC: pepitaonlus@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Pepita è una cooperativa sociale costituita da educatori professionali, pedagogisti, psicologi e psicoterapeuti, avvocati, esperti nella progettazione e realizzazione di interventi socio-educativi, percorsi di formazione e attività di animazione in scuole di ogni ordine e grado, enti pubblici, associazioni di volontariato, oratori e altre realtà del privato sociale. Da più di 20 anni si prende cura del benessere di bambini e ragazzi, accompagnandoli nel loro percorso di crescita attraverso attività di prevenzione e contrasto dei fenomeni di bullismo, cyberbullismo e sexting, tanto da divenire riferimento per istituzioni e organi d'informazione. Collabora con enti e istituzioni universitarie su progetti specifici riconosciuti ai fini della formazione obbligatoria di docenti e al personale ATA prevista dal Ministero dell'Istruzione e partecipa a progettazioni internazionali. Le tematiche sulle quali Pepita lavora da molti anni, integrando l'attività formativa con ricerca permanente sulle tendenze psicosociali, sono di vario tipo: bullismo e cyberbullismo, sicurezza online, legalità, dipendenze (da internet, da sostanza, da gioco d'azzardo, da cibo e altre dipendenze patologiche), violenza tra pari, rispetto di sè. Pepita lavora nel mondo della ricerca, della prevenzione e della cura dei disagi giovanili da più di 20 anni, in collaborazione con professionisti del settore, sia interni alla Cooperativa sociale che esterni quali: Università, Centri Studi, Associazioni sia italiane che internazionali; collaborazioni che hanno portato alla realizzazione di numerose pubblicazioni destinate a: professionisti dell'educazione come testi di studio e approfondimento; agli educatori di ogni tipologia come strumento di lavoro con bambini e ragazzi; alla comunità educante come materiale di supporto al lavoro quotidiano con i minori. Pepita è partner di Fondazione Carolina, fondata da Paolo Picchio in nome della figlia Carolina, prima vittima acclarata di cyberbullismo in Italia, per sensibilizzare, attraverso azioni di testimonianza e formazione, tutta la comunità educante sui rischi legati all'utilizzo scorretto ed inconsapevole dei nuovi media.

9.b Operatori
1. **Diego Buratta** — *Formatore / educatore professionale*
Formatore certificato con esperienza decennale nelle scuole e nella formazione giovanile
2. **Laura Castrichini** — *Formatrice / educatrice professionale*
Formatrice certificata con esperienza decennale nelle scuole e nella formazione giovanile
3. **Chiara Catana** — *Psicologa*
Psicologa presso Fondazione Carolina
4. **Chiara Mariotti** — *Psicologa*
Psicologa presso Fondazione Carolina

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Diego Buratta
In qualità di: Responsabile Sede Pepita Umbria

SEI PROPRIO COME ME

SOGGETTO PROPONENTE PEPITA E.T.S.

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		**3. DESCRITTORI** Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo; Educazione affettiva ed emotiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO** nuovo	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI** 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 4	**5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO** 2 ORE (TOTALI 8 ORE LABORATORIALI)	**5.D.3 CADENZA PREVISTA** SETTIMANALE	**5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA)** Per bambino: Costo complessivo ad alunno iva inclusa al 5% è di € 23,60 Per classe: Costo complessivo a classe iva inclusa al 5% è di € 576,45
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica		**5.B–C LUOGHI ESTERNI** Palestra a disposizione della associazione	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Stimolare nei bambini una presa di coscienza su ciò che favorisce l'indifferenza, l'individualismo e l'egoismo, riflettendo su come la mancanza di conoscenza dell'altro provochi disinteresse e, di conseguenza, assenza di cura. Il laboratorio si propone di allenare all'empatia e al rispetto attraverso differenti linguaggi espressivi che appartengono al mondo della narrazione e del teatro

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Nel contesto scolastico risulta sempre più importante accompagnare i bambini nella costruzione di relazioni positive, fondate sulla conoscenza reciproca, sull'ascolto, sul rispetto e sulla capacità di riconoscere il valore dell'altro.
L'indifferenza, l'individualismo e l'egoismo possono infatti nascere anche dalla difficoltà a conoscere e comprendere chi ci sta accanto: ciò che è diverso da noi rischia di essere percepito come lontano, estraneo o poco significativo. La mancanza di conoscenza dell'altro può così generare disinteresse e, progressivamente, una riduzione della capacità di prendersene cura. Diventa pertanto necessario offrire ai bambini occasioni concrete per riflettere sulle conseguenze dei propri comportamenti e per sviluppare una maggiore consapevolezza delle emozioni, dei bisogni e dei punti di vista altrui.
Educare all'empatia significa aiutare ciascun bambino a mettersi nei panni dell'altro, riconoscendone l'unicità e imparando a considerare la diversità non come un ostacolo, ma come una ricchezza per il gruppo.
Il percorso "Sei proprio come me" è strutturato secondo una metodologia non frontale, ma dinamica, attiva ed esperienziale, finalizzata a creare un clima favorevole alla condivisione, all'ascolto, alla riflessione e al confronto. Le attività proposte vengono calibrate in termini di contenuti, linguaggio e complessità in relazione alle diverse fasce d'età (primaria e secondaria). Il percorso prevede 1 incontro online di 1h di presentazione del progetto rivolto a genitori, insegnanti e personale ATA; a seguire 4 incontri da 2h ciascuno (da svolgere in palestra o all'interno di spazi che garantiscano libertà di movimento) con gli studenti a scuola (per un totale di otto ore laboratoriali a classe) (per le prime 3 classi della scuola primaria si suggerisce, in considerazione dell'età degli alunni, una durata di circa un'ora e mezza per incontro). Infine crediamo nell'importanza di coinvolgere all'interno dei nostri percorsi formativi tutte le figure che accompagnano bambini e ragazzi nel loro percorso di crescita. Per questo motivo ogni progetto prevede altresì: un report compilato dal formatore presente in aula relativo a quanto emerso durante gli incontri, specifico per singole classi che verrà inviato al docente referente a fine percorso; un questionario di valutazione del progetto da parte dei docenti; un questionario di valutazione del progetto da parte dei ragazzi; il rilascio di un attestato di partecipazione post incontro per i docenti.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il percorso "Sei proprio come me" si raccorda in modo trasversale con il curricolo scolastico, promuovendo lo sviluppo delle competenze personali, sociali e relazionali. Per la scuola primaria e secondaria di primo grado, il percorso favorisce la conoscenza di sé e dell'altro, l'ascolto, l'empatia, il rispetto delle diversità, la cooperazione e la gestione delle relazioni. Contribuisce ai traguardi relativi alla capacità di comunicare ed esprimere emozioni e vissuti, comprendere diversi punti di vista, partecipare in modo consapevole alla vita del gruppo e adottare comportamenti rispettosi, inclusivi e responsabili, attraverso vari linguaggi espressivi che vanno dal teatro alla narrazione.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi con la programmazione curricolare attraverso attività preparatorie, di approfondimento e di rielaborazione realizzabili prima e dopo gli incontri laboratoriali. La scuola, infatti, è un contesto privilegiato per imparare ed allenarsi al rispetto e alla conoscenza di se e degli altri.

4.d Finalità generali
1. Stimolare nei bambini e nei ragazzi una presa di coscienza su ciò che favorisce l'indifferenza
2. Allenare all'empatia e al rispetto

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare la ricchezza della diversità e dell'unicità di ciascuno, comprendendo il significato di pregiudizio e stigmatizzazione
2. Incentivare un atteggiamento empatico, osservando come spesso l'indifferenza sia alla base di episodi di prevaricazione
3. Sviluppare la cooperazione all'interno del gruppo classe

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La metodologia usata nei nostri interventi educativi è attiva ed esperienziale: le attività si basano su laboratori partecipativi. Attraverso dinamiche di gruppo, i beneficiari sono stimolati a partecipare attivamente, esprimere la propria creatività e condividere messaggi replicabili con i propri coetanei. Gli interventi si basano su esperienze personali, emozioni e situazioni vissute, consentendo ai giovani di interiorizzare concetti chiave. Crediamo, inoltre, nell'importanza di coinvolgere all'interno dei nostri percorsi formativi tutte le figure che accompagnano bambini e ragazzi nel loro percorso di crescita. Genitori, docenti e personale ATA costituiscono una preziosa risorsa in grado di garantire continuità ai temi affrontati nei nostri progetti. Per questo è fondamentale la presenza in classe dell'insegnante durante i laboratori. Ogni progetto inoltre prevede almeno un incontro di approfondimento e confronto destinato agli adulti, nel corso del quale verranno condivisi con la comunità educante strumenti costantemente aggiornati, funzionali alla ripresa sia a scuola sia in famiglia dei concetti affrontati coi bambini e ragazzi in aula.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra o all'interno di spazi che garantiscano libertà di movimento.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Fogli prestampati per attività, carte, materiale da gioco.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Griglia di osservazione dell'operatore; Scheda di osservazione dell'insegnante; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
I destinatari del progetto sono gli alunni dalla classe prima alla classe quinta della Scuola Primaria e gli alunni della classe prima, seconda e terza della Scuola Secondaria di Primo Grado, senza esclusione alcuna. Le attività previste sono progettate secondo un approccio pienamente inclusivo e accessibile a tutti gli alunni. Non richiedono particolari capacità motorie né spostamenti significativi e possono pertanto essere svolte in modo agevole all'interno del consueto ambiente scolastico. In coerenza con le tematiche affrontate, il percorso pone particolare attenzione alla valorizzazione dell'unicità di ciascun individuo, alla promozione del rispetto reciproco, all'ascolto e alla partecipazione attiva di tutti gli studenti. Le proposte educative sono strutturate in modo da favorire un clima di accoglienza, condivisione e collaborazione, nel quale ogni alunno possa sentirsi riconosciuto, valorizzato e coinvolto, nel pieno rispetto delle proprie caratteristiche e specificità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: PEPITA E.T.S.
8.b Forma giuridica: Cooperativa Sociale
8.c Sede: Via Gerardo Dottori, 85 – 06124 Perugia
8.d Sito web: www.pepita.it
8.e Referente del progetto: Diego Buratta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Responsabile Sede Umbria
8.g Telefono: 075-8670096 392-3724995
8.h E-mail: info@pepita.it
8.i PEC: pepitaonlus@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Pepita è una cooperativa sociale costituita da educatori professionali, pedagogisti, psicologi e psicoterapeuti, avvocati, esperti nella progettazione e realizzazione di interventi socio-educativi, percorsi di formazione e attività di animazione in scuole di ogni ordine e grado, enti pubblici, associazioni di volontariato, oratori e altre realtà del privato sociale. Da più di 20 anni si prende cura del benessere di bambini e ragazzi, accompagnandoli nel loro percorso di crescita attraverso attività di prevenzione e contrasto dei fenomeni di bullismo, cyberbullismo e sexting, tanto da divenire riferimento per istituzioni e organi d'informazione. Collabora con enti e istituzioni universitarie su progetti specifici riconosciuti ai fini della formazione obbligatoria di docenti e al personale ATA prevista dal Ministero dell'Istruzione e partecipa a progettazioni internazionali. Le tematiche sulle quali Pepita lavora da molti anni, integrando l'attività formativa con ricerca permanente sulle tendenze psicosociali, sono di vario tipo: bullismo e cyberbullismo, sicurezza online, legalità, dipendenze (da internet, da sostanza, da gioco d'azzardo, da cibo e altre dipendenze patologiche), violenza tra pari, rispetto di sè. Pepita lavora nel mondo della ricerca, della prevenzione e della cura dei disagi giovanili da più di 20 anni, in collaborazione con professionisti del settore, sia interni alla Cooperativa sociale che esterni quali: Università, Centri Studi, Associazioni sia italiane che internazionali; collaborazioni che hanno portato alla realizzazione di numerose pubblicazioni destinate a: professionisti dell'educazione come testi di studio e approfondimento; agli educatori di ogni tipologia come strumento di lavoro con bambini e ragazzi; alla comunità educante come materiale di supporto al lavoro quotidiano con i minori. Pepita è partner di Fondazione Carolina, fondata da Paolo Picchio in nome della figlia Carolina, prima vittima acclarata di cyberbullismo in Italia, per sensibilizzare, attraverso azioni di testimonianza e formazione, tutta la comunità educante sui rischi legati all'utilizzo scorretto ed inconsapevole dei nuovi media.

9.b Operatori
1. **Diego Buratta** — *Formatore / educatore professionale*
Formatore certificato con esperienza decennale nelle scuole e nella formazione giovanile
2. **Laura Castrichini** — *Formatrice / educatrice professionale*
Formatrice certificata con esperienza decennale nelle scuole e nella formazione giovanile
3. **Chiara Casagrande** — *Formatrice / educatrice professionale*
Formatrice certificata con esperienza decennale nelle scuole e nella formazione giovanile
4. **Chiara Mariotti** — *Psicologa*
Psicologa presso Fondazione Carolina

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Diego Buratta
In qualità di: Responsabile Sede Pepita Umbria

S.O.S. ANSIA

SOGGETTO PROPONENTE PEPITA E.T.S.

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Benessere psicologico e prevenzione del disagio; Educazione affettiva ed emotiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 2	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ORE (TOTALI 4 ORE LABORATORIALI)	5.D.3 CADENZA PREVISTA SETTIMANALE	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Costo complessivo ad alunno iva inclusa al 5% è di € 13,00 Per classe: Costo complessivo a classe iva inclusa al 5% è di € 336,00
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI Altro (NESSUNO)	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
L'ansia rappresenta una condizione di disagio frequentemente riscontrata tra le nuove generazioni. Il percorso mira a scoprire il significato ed il funzionamento dell'ansia all'interno del proprio quotidiano sia nelle relazioni interpersonali sia nel rapporto con se stessi, imparando a distinguere gli aspetti funzionali da quelli che creano disagio.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Statistiche e report istituzionali evidenziano come il 52% degli studenti riferisca con frequenza esperienze di ansia o di tristezza prolungata, delineando un fenomeno in progressiva crescita. In tale contesto, numerosi giovani manifestano difficoltà nella gestione delle emozioni, nella costruzione e nel mantenimento delle relazioni interpersonali, nell'affrontare situazioni di cambiamento e nel rispondere adeguatamente alle richieste scolastiche e sociali. L'ansia può manifestarsi attraverso preoccupazione, insicurezza, difficoltà di concentrazione, timore del giudizio, tendenza all'evitamento, alterazioni del sonno e una generale percezione di inadeguatezza rispetto alle richieste della quotidianità. Alla luce di tali considerazioni, emerge la necessità di promuovere interventi educativi finalizzati a fornire agli adolescenti conoscenze e strumenti adeguati per riconoscere e comprendere l'ansia, sviluppare una maggiore consapevolezza delle proprie emozioni e affrontare le situazioni percepite come difficili attraverso strategie di gestione più funzionali, adattive e costruttive. Il percorso "S.O.S. Ansia" è strutturato secondo una metodologia non frontale, ma dinamica, attiva ed esperienziale, finalizzata a creare un clima favorevole alla condivisione, all'ascolto, alla riflessione e al confronto. Il percorso prevede 1 incontro online di un'ora di presentazione del progetto a famiglie, docenti e personale ATA; 2 incontri di due ore ciascuno (per un totale di quattro ore laboratoriali) con gli studenti nelle classi. Infine crediamo nell'importanza di coinvolgere all'interno dei nostri percorsi formativi tutte le figure che accompagnano bambini e ragazzi nel loro percorso di crescita. Per questo motivo ogni progetto prevede altresì: un report compilato dal formatore presente in aula relativo a quanto emerso durante gli incontri, specifico per singole classi che verrà inviato al docente referente a fine percorso; un questionario di valutazione del progetto da parte dei docenti; un questionario di valutazione del progetto da parte dei ragazzi; il rilascio di un attestato di partecipazione post incontro per i docenti.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda in modo trasversale con il curricolo scolastico, in quanto affronta il tema del benessere psico-emotivo come elemento essenziale di crescita e sviluppo personale e di gruppo. Accompagna i bambini a riconoscere e dare un nome alle emozioni, con particolare attenzione all'ansia, imparando a comunicarle e a gestirle. Il percorso promuove consapevolezza di sé, ascolto, empatia, rispetto e cooperazione, e contribuisce allo sviluppo delle competenze sociali ed emotive, favorendo la capacità di esprimere vissuti, relazionarsi con gli altri e affrontare situazioni di difficoltà con maggiore fiducia.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto presenta significativi punti di contatto con la programmazione curricolare, in quanto mira a fornire agli alunni e ai docenti strumenti utili per riconoscere precocemente le situazioni di maggiore vulnerabilità emotiva. L'intervento intende inoltre favorire la costruzione di un clima di classe sereno e inclusivo, contribuendo a una gestione più consapevole delle situazioni potenzialmente ansiogene, quali verifiche e interrogazioni. Parallelamente, il progetto promuove il rafforzamento delle relazioni interpersonali, sia tra pari sia nel rapporto tra studenti e adulti di riferimento.

4.d Finalità generali
1. Scoprire il significato e il funzionamento dell'ansia all'interno del proprio quotidiano
2. Migliorare le relazioni interpersonali con se stessi e gli altri

4.e Obiettivi specifici
1. Definire e conoscere l'ansia e le sue manifestazioni
2. Riconoscere come viene vissuta l'ansia nel qui ed ora
3. Prendere consapevolezza dei pensieri che aumentano l'ansia e di come possano essere messi in discussione
4. Elaborare nuove strategie per gestire i pensieri e gli agiti ansiogeni in modo costruttivo

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Problem solving

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La metodologia usata nei nostri interventi educativi è attiva ed esperienziale: le attività si basano su laboratori partecipativi. Attraverso dinamiche di gruppo, i beneficiari sono stimolati a partecipare attivamente, esprimere la propria creatività e condividere messaggi replicabili con i propri coetanei. Gli interventi si basano su esperienze personali, emozioni e situazioni vissute, consentendo ai giovani di interiorizzare concetti chiave. Crediamo, inoltre, nell'importanza di coinvolgere all'interno dei nostri percorsi formativi tutte le figure che accompagnano bambini e ragazzi nel loro percorso di crescita. Genitori, docenti e personale ATA costituiscono una preziosa risorsa in grado di garantire continuità ai temi affrontati nei nostri progetti. Per questo è fondamentale la presenza in classe dell'insegnante durante i laboratori. Ogni progetto inoltre prevede almeno un incontro di approfondimento e confronto destinato agli adulti, nel corso del quale verranno condivisi con la comunità educante strumenti costantemente aggiornati, funzionali alla ripresa sia a scuola sia in famiglia dei concetti affrontati coi bambini e ragazzi in aula.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
NESSUNO: il materiale necessario è fornito dai formatori.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Fogli prestampati per attività, carte, materiale da gioco.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
I destinatari del progetto sono gli alunni delle classi prima, seconda e terza della Scuola Secondaria di Primo Grado, senza esclusione alcuna. Le attività previste sono progettate secondo un approccio pienamente inclusivo e accessibile a tutti gli alunni. Non richiedono particolari capacità motorie né spostamenti significativi e possono pertanto essere svolte in modo agevole all'interno del consueto ambiente scolastico. In coerenza con le tematiche affrontate, il percorso pone particolare attenzione alla valorizzazione dell'unicità di ciascun individuo, alla promozione del rispetto reciproco, all'ascolto e alla partecipazione attiva di tutti gli studenti. Le proposte educative sono strutturate in modo da favorire un clima di accoglienza, condivisione e collaborazione, nel quale ogni alunno possa sentirsi riconosciuto, valorizzato e coinvolto, nel pieno rispetto delle proprie caratteristiche e specificità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: PEPITA E.T.S.
8.b Forma giuridica: Cooperativa Sociale
8.c Sede: Via Gerardo Dottori, 85 – 06124 Perugia
8.d Sito web: www.pepita.it
8.e Referente del progetto: Diego Buratta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Responsabile Sede Umbria
8.g Telefono: 075-8670096 392-3724995
8.h E-mail: info@pepita.it
8.i PEC: pepitaonlus@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Pepita è una cooperativa sociale costituita da educatori professionali, pedagogisti, psicologi e psicoterapeuti, avvocati, esperti nella progettazione e realizzazione di interventi socio-educativi, percorsi di formazione e attività di animazione in scuole di ogni ordine e grado, enti pubblici, associazioni di volontariato, oratori e altre realtà del privato sociale. Da più di 20 anni si prende cura del benessere di bambini e ragazzi, accompagnandoli nel loro percorso di crescita attraverso attività di prevenzione e contrasto dei fenomeni di bullismo, cyberbullismo e sexting, tanto da divenire riferimento per istituzioni e organi d'informazione. Collabora con enti e istituzioni universitarie su progetti specifici riconosciuti ai fini della formazione obbligatoria di docenti e al personale ATA prevista dal Ministero dell'Istruzione e partecipa a progettazioni internazionali. Le tematiche sulle quali Pepita lavora da molti anni, integrando l'attività formativa con ricerca permanente sulle tendenze psicosociali, sono di vario tipo: bullismo e cyberbullismo, sicurezza online, legalità, dipendenze (da internet, da sostanza, da gioco d'azzardo, da cibo e altre dipendenze patologiche), violenza tra pari, rispetto di sè. Pepita lavora nel mondo della ricerca, della prevenzione e della cura dei disagi giovanili da più di 20 anni, in collaborazione con professionisti del settore, sia interni alla Cooperativa sociale che esterni quali: Università, Centri Studi, Associazioni sia italiane che internazionali; collaborazioni che hanno portato alla realizzazione di numerose pubblicazioni destinate a: professionisti dell'educazione come testi di studio e approfondimento; agli educatori di ogni tipologia come strumento di lavoro con bambini e ragazzi; alla comunità educante come materiale di supporto al lavoro quotidiano con i minori. Pepita è partner di Fondazione Carolina, fondata da Paolo Picchio in nome della figlia Carolina, prima vittima acclarata di cyberbullismo in Italia, per sensibilizzare, attraverso azioni di testimonianza e formazione, tutta la comunità educante sui rischi legati all'utilizzo scorretto ed inconsapevole dei nuovi media.

9.b Operatori
1. **Chiara Catana** — *Psicologa*
Psicologa presso Fondazione Carolina
2. **Chiara Mariotti** — *Psicologa*
Psicologa presso Fondazione Carolina

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Diego Buratta
In qualità di: Responsabile Sede Pepita Umbria

USA LA TESTA... ABBASSA LA CRESTA!

SOGGETTO PROPONENTE PEPITA E.T.S.

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	**3. DESCRITTORI** Prevenzione del bullismo e del cyberbullismo e di comportamenti a rischio	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado	**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO** nuovo	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI** 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe		

5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 3	**5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO** 2 ORE (TOTALI 6 ORE LABORATORIALI)	**5.D.3 CADENZA PREVISTA** SETTIMANALE	**5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA)** Per bambino: Costo complessivo ad alunno iva inclusa al 5% è di € 18,00 (una piccola diminuzione è applicata alle prime 3 classi della Scuola Primaria avendo gli incontri della durata di un'ora e mezza) Per classe: Costo complessivo a classe iva inclusa al 5% è di € 448,35 (una piccola diminuzione è applicata alle prime 3 classi della Scuola Primaria avendo gli incontri della durata di un'ora e mezza)
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		**5.B–C LUOGHI ESTERNI** Altro (NESSUNO)	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Promuovere una cultura di attenzione alla relazione con l'altro, acquisire competenze nella gestione dei conflitti (imparare a litigare con rispetto) e delle delusioni (saper perdere) nell'ottica di prevenire fenomeni di bullismo e favorire una sana e costruttiva convivenza tra pari. Riflettere insieme ai ragazzi sul concetto di rispetto inteso come base di qualsiasi relazione e di qualsiasi azione. Fondamenti del rispetto sono reciprocità ed empatia, aspetti apparentemente non necessari nell'ambiente digitale. Comprendere l'importanza del valore della persona, unica e irripetibile, anche quando le relazioni sono mediate da un dispositivo.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Considerata la crescente diffusione e la sempre più precoce capacità di utilizzo degli smartphone e dei dispositivi digitali, anche da parte di minori che non hanno ancora raggiunto l'età prevista dalla normativa europea e italiana (14 anni) per il loro utilizzo autonomo, risulta fondamentale accompagnare le nuove generazioni nello sviluppo di una consapevolezza adeguata rispetto alle opportunità e ai rischi dell'ambiente digitale. L'obiettivo è approfondire le caratteristiche dell'ambiente digitale e il proprio modo di viverlo, con particolare riferimento al rispetto e all'empatia; sperimentare il rispetto come un "lavoro" di squadra, in cui ognuno deve fare la propria parte insieme agli altri; contrastare l'indifferenza e l'omertà promuovendo la conoscenza reciproca; riflettere sul concetto di reciprocità, fondamentale per la vita di gruppo; esercitarsi nella gestione delle emozioni attraverso la comunicazione assertiva; comprendere che l'errore fa parte del processo di apprendimento.
Il percorso "Usa la testa... Abbassa la cresta!" è strutturato secondo una metodologia non frontale, ma dinamica, attiva ed esperienziale, finalizzata a creare un clima favorevole alla condivisione, all'ascolto, alla riflessione e al confronto. Le attività proposte vengono calibrate in termini di contenuti, linguaggio e complessità in relazione alle diverse fasce d'età (primaria e secondaria). Il percorso prevede 1 incontro online di un'ora di presentazione del progetto per famiglie, docenti e personale ATA; poi 6 ore per ciascuna classe, articolate in 3 incontri di 2 ore (per le prime 3 classi della scuola primaria si suggerisce, in considerazione dell'età degli alunni, una durata di circa un'ora e mezza per incontro). Attraverso un progressivo approfondimento, gli incontri accompagnano gli studenti a favorire una cultura di attenzione e cura alla relazione con l'altro riflettendo insieme sul concetto di rispetto inteso come base di qualsiasi relazione e di qualsiasi azione. Al termine di ogni percorso, ogni gruppo classe riceverà materiale utile per dare continuità al progetto svolto, responsabilizzando ogni singolo ragazzo a mettere in pratica nell'immediato quanto sperimentato in classe e concordare un patto educativo sull'uso responsabile dei device in famiglia.
Infine crediamo nell'importanza di coinvolgere all'interno dei nostri percorsi formativi tutte le figure che accompagnano bambini e ragazzi nel loro percorso di crescita. Per questo motivo ogni progetto prevede altresì: un report compilato dal formatore presente in aula relativo a quanto emerso durante gli incontri, specifico per singole classi che verrà inviato al docente referente a fine percorso; un questionario di valutazione del progetto da parte dei docenti; un questionario di valutazione del progetto da parte dei ragazzi; il rilascio di un attestato di partecipazione post incontro per i docenti.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda in modo trasversale con il curricolo scolastico, in quanto affronta il tema del benessere digitale, della consapevolezza nell'utilizzo delle tecnologie e della prevenzione dei rischi connessi all'ambiente digitale. Le attività proposte contribuiscono allo sviluppo di competenze personali, sociali e civiche, promuovendo un uso responsabile, consapevole e rispettoso degli strumenti e degli ambienti digitali. In relazione ai traguardi per lo sviluppo delle competenze, il percorso contribuisce a far sì che l'alunno sviluppi una maggiore consapevolezza nell'utilizzo delle tecnologie, sia in grado di adottare comportamenti rispettosi di sé e degli altri e acquisisca strumenti utili per riconoscere e prevenire situazioni potenzialmente rischiose negli ambienti digitali con particolare attenzione alla capacità di comunicare in modo appropriato.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi in modo organico con la normale programmazione curricolare della classe e dell'Istituto, configurandosi come un percorso trasversale di approfondimento delle tematiche relative al benessere digitale, alla relazione con gli altri, al rispetto delle regole e all'utilizzo consapevole delle tecnologie. Il progetto potrà, inoltre, costituire uno spunto per la prosecuzione, nel corso dell'anno scolastico, di percorsi dedicati all'approfondimento della conoscenza della tecnologia e di come essa sia parte integrante dello sviluppo e della crescita delle nuove generazioni.

4.d Finalità generali
1. Promuovere una cultura di attenzione alla relazione con l'altro
2. Acquisire competenze nella gestione dei conflitti (imparare a litigare con rispetto) e delle delusioni (saper perdere)
3. Riflettere insieme ai ragazzi sul concetto di rispetto inteso come base di qualsiasi relazione e di qualsiasi azione comprendendo l'importanza del valore della persona, unica e irripetibile, anche quando le relazioni sono mediate da un dispositivo.

4.e Obiettivi specifici
1. Approfondire le caratteristiche dell'ambiente digitale e il proprio modo di viverlo, con particolare riferimento al rispetto e all'empatia
2. Sperimentare il rispetto come un "lavoro" di squadra, in cui ognuno deve fare la propria parte insieme agli altri
3. Contrastare l'indifferenza e l'omertà promuovendo la conoscenza reciproca
4. Riflettere sul concetto di reciprocità, fondamentale per la vita di gruppo
5. Esercitarsi nella gestione delle emozioni attraverso la comunicazione assertiva
6. Comprendere che l'errore fa parte del processo di apprendimento

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Educazione tra pari; Discussione e confronto in gruppo; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La metodologia usata nei nostri interventi educativi è attiva ed esperienziale: le attività si basano su laboratori partecipativi. Attraverso dinamiche di gruppo, i beneficiari sono stimolati a partecipare attivamente, esprimere la propria creatività e condividere messaggi replicabili con i propri coetanei. Gli interventi si basano su esperienze personali, emozioni e situazioni vissute, consentendo ai giovani di interiorizzare concetti chiave. Crediamo, inoltre, nell'importanza di coinvolgere all'interno dei nostri percorsi formativi tutte le figure che accompagnano bambini e ragazzi nel loro percorso di crescita. Genitori, docenti e personale ATA costituiscono una preziosa risorsa in grado di garantire continuità ai temi affrontati nei nostri progetti. Per questo è fondamentale la presenza in classe dell'insegnante durante i laboratori. Ogni progetto inoltre prevede almeno un incontro di approfondimento e confronto destinato agli adulti, nel corso del quale verranno condivisi con la comunità educante strumenti costantemente aggiornati, funzionali alla ripresa sia a scuola sia in famiglia dei concetti affrontati coi bambini e ragazzi in aula.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
NESSUNO: il materiale necessario è fornito dai formatori.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Fogli prestampati per attività, carte, materiale da gioco.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
I destinatari del progetto sono gli alunni delle classi quarta e quinta della Scuola Primaria e gli studenti delle classi prima, seconda e terza della Scuola Secondaria di Primo Grado, senza esclusione alcuna. Le attività previste sono progettate secondo un approccio pienamente inclusivo e accessibile a tutti gli alunni. Non richiedono particolari capacità motorie né spostamenti significativi e possono pertanto essere svolte in modo agevole all'interno del consueto ambiente scolastico. In coerenza con le tematiche affrontate, il percorso pone particolare attenzione alla valorizzazione dell'unicità di ciascun individuo, alla promozione del rispetto reciproco, all'ascolto e alla partecipazione attiva di tutti gli studenti. Le proposte educative sono strutturate in modo da favorire un clima di accoglienza, condivisione e collaborazione, nel quale ogni alunno possa sentirsi riconosciuto, valorizzato e coinvolto, nel pieno rispetto delle proprie caratteristiche e specificità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: PEPITA E.T.S.
8.b Forma giuridica: Cooperativa Sociale
8.c Sede: Via Gerardo Dottori, 85 – 06124 Perugia
8.d Sito web: www.pepita.it
8.e Referente del progetto: Diego Buratta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Responsabile Sede Umbria
8.g Telefono: 075-8670096 392-3724995
8.h E-mail: info@pepita.it
8.i PEC: pepitaonlus@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Pepita è una cooperativa sociale costituita da educatori professionali, pedagogisti, psicologi e psicoterapeuti, avvocati, esperti nella progettazione e realizzazione di interventi socio-educativi, percorsi di formazione e attività di animazione in scuole di ogni ordine e grado, enti pubblici, associazioni di volontariato, oratori e altre realtà del privato sociale. Da più di 20 anni si prende cura del benessere di bambini e ragazzi, accompagnandoli nel loro percorso di crescita attraverso attività di prevenzione e contrasto dei fenomeni di bullismo, cyberbullismo e sexting, tanto da divenire riferimento per istituzioni e organi d'informazione. Collabora con enti e istituzioni universitarie su progetti specifici riconosciuti ai fini della formazione obbligatoria di docenti e al personale ATA prevista dal Ministero dell'Istruzione e partecipa a progettazioni internazionali. Le tematiche sulle quali Pepita lavora da molti anni, integrando l'attività formativa con ricerca permanente sulle tendenze psicosociali, sono di vario tipo: bullismo e cyberbullismo, sicurezza online, legalità, dipendenze (da internet, da sostanza, da gioco d'azzardo, da cibo e altre dipendenze patologiche), violenza tra pari, rispetto di sè. Pepita lavora nel mondo della ricerca, della prevenzione e della cura dei disagi giovanili da più di 20 anni, in collaborazione con professionisti del settore, sia interni alla Cooperativa sociale che esterni quali: Università, Centri Studi, Associazioni sia italiane che internazionali; collaborazioni che hanno portato alla realizzazione di numerose pubblicazioni destinate a: professionisti dell'educazione come testi di studio e approfondimento; agli educatori di ogni tipologia come strumento di lavoro con bambini e ragazzi; alla comunità educante come materiale di supporto al lavoro quotidiano con i minori. Pepita è partner di Fondazione Carolina, fondata da Paolo Picchio in nome della figlia Carolina, prima vittima acclarata di cyberbullismo in Italia, per sensibilizzare, attraverso azioni di testimonianza e formazione, tutta la comunità educante sui rischi legati all'utilizzo scorretto ed inconsapevole dei nuovi media.

9.b Operatori
1. **Diego Buratta** — *Formatore / educatore professionale*
Formatore certificato con esperienza decennale nelle scuole e nella formazione giovanile
2. **Laura Castrichini** — *Formatrice / educatrice professionale*
Formatrice certificata con esperienza decennale nelle scuole e nella formazione giovanile
3. **Chiara Catana** — *Psicologa*
Psicologa presso Fondazione Carolina
4. **Chiara Mariotti** — *Psicologa*
Psicologa presso Fondazione Carolina

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Diego Buratta
In qualità di: Responsabile Sede Pepita Umbria

Artisti in Erba - Impronte della Storia

SOGGETTO PROPONENTE A.S.A.D. Società Cooperativa Sociale

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Educazione al patrimonio culturale; Storia locale e memoria collettiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE da 5 a 15 incontri	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1,5 h	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale o bisettimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 5 incontri: 10 €; 10 incontri: 16 €; 15 incontri 20 € Per classe: 5 incontri: 250 €; 10 incontri: 400 €; 15 incontri 500 €
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio; Teatro o auditorium; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente; Museo, biblioteca o istituzione culturale; Percorso urbano o territoriale Indirizzo (altra sede): Centro Storico di Perugia e del territorio provinciale - Spazi esterni	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto nasce con l'obiettivo di ridurre le distanze culturali e di utilizzare la potenzialità del patrimonio storico, storico-artistico e culturale per fornire conoscenze e nuovi mezzi di comprensione ai minori frequentanti gli istituti scolastici del territorio, per accrescere la loro consapevolezza e per renderli pienamente integrati nel contesto cittadino e nella comunità locale. Lo scopo dei laboratori è di essere strumenti educativi a supporto dell'attività didattica.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde all'esigenza di ridurre il divario culturale e favorire l'inclusione sociale e la consapevolezza della comunità locale fin dalla prima infanzia. Molti minori affrontano ostacoli nell'accesso e nella fruizione del patrimonio storico-artistico. L'uso di metodologie attive e di percorsi espressivo-manipolativi risponde alla necessità di stimolare lo sviluppo emotivo, il pensiero critico e l'autostima, offrendo strumenti educativi complementari alla didattica. Come evidenziato dalla pedagogia attiva (Munari, 1977; Dewey, 1938), l'apprendimento esperienziale e la manipolazione diretta favoriscono la comprensione profonda dei concetti e la cooperazione tra pari, migliorando le relazioni interpersonali e l'autonomia sociale.
Fonti citate: Munari, 1977; Dewey, 1938

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con i campi di esperienza della scuola dell'infanzia (Il sé e l'altro, Immagini, suoni, colori) e con i curricoli di Storia, Arte e Immagine, e Italiano della scuola primaria e secondaria. Si lavora sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente, in particolare sulla consapevolezza ed espressione culturale, sociale e civica. I percorsi ripercorrono le tappe dei programmi scolastici (dalla preistoria alle civiltà dei fiumi, dall'epoca romana al contemporaneo) offrendo esperienze pratiche che favoriscono la comprensione dei processi storici e lo sviluppo di abilità manipolative, artistiche e comunicative.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto prevede una co-progettazione con i docenti di ciascuna classe per adattare le attività alle esigenze didattiche specifiche. Le attività possono integrarsi con la programmazione tramite lezioni preparatorie sull'inquadramento storico/artistico dei temi trattati, attività pratiche in classe o sul territorio (visite dinamiche, simulazioni archeologiche, giochi di ruolo), ed esercitazioni di rielaborazione quali la stesura di testi, la realizzazione di plastici, cartelloni o mostre didattiche.

4.d Finalità generali
1. Ridurre le distanze culturali fornendo nuovi strumenti di comprensione del patrimonio storico-artist[ico]
2. Stimolare la sensibilità estetica, lo sviluppo emozionale, il pensiero creativo e l'autostima
3. Favorire la socializzazione, l'integrazione nella comunità locale e l'autonomia personale e sociale

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare e applicare diverse tecniche artistiche, manipolative e di scrittura antica
2. Riconoscere e valorizzare elementi del patrimonio storico-artistico e culturale locale e generale
3. Collaborare attivamente con i compagni e condividere/rispettare i materiali nelle attività di gruppo
4. Produrre/elaborare manufatti, narrazioni e prodotti collettivi legati alle epoche storiche studiate
5. Sviluppare abilità di comunicazione, ascolto e rielaborazione critica di quanto appreso

4.f Prodotto o momento conclusivo
Mostra o esposizione; Spettacolo o performance; Evento pubblico; Restituzione alle famiglie; Prodotto audiovisivo o digitale; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
A seconda del percorso concordato con la scuola, gli alunni realizzeranno elaborati individuali o di gruppo (es. opere artistiche con tecniche varie, tavolette in argilla, mosaici, papiri, oggetti in terracotta, linee del tempo plastiche, spettacoli di narrazione e teatrali). Per le classi quinte e secondarie è prevista la possibilità di allestire mostre didattiche sull'epoca etrusca/romana o esposizioni dei lavori per la restituzione dell'esperienza alla comunità scolastica. Oltre ai prodotti artistici, è prevista per le classi che lo richiederanno la realizzazione di spettacoli teatrali e di narrazione scritti e co-costruiti con le/gli alunne/i partecipanti.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Si adotta il metodo attivo del learning by doing ("Se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco" - B. Munari). L'alunno è al centro del percorso tramite un coinvolgimento diretto ed esperienziale: simulazioni archeologiche, narrazioni animate e teatrali, laboratori con materiali naturali e poveri, tecniche artistiche e giochi di ruolo. Il lavoro cooperativo valorizza le potenzialità di ciascuno. Verrà effettuata una progettazione congiunta con le insegnanti di ciascuna classe partecipante, per scegliere il percorso più efficace e maggiormente rispondente alle necessità degli alunni.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Uso di un'aula/laboratorio con banchi e spazi adeguati alla lavorazione di materiali artistici e manipolativi. Disponibilità di acqua corrente per le attività con argilla e pitture.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiali plastici, pittorici e artistici (argilla, gesso, papiro, carta di gelso, colori, tempere, acquerelli, acrilici, pennelli, spugne, attrezzature per pittura e materiali plastici, materiale teli di protezione per i banchi, cancelleria varia utile all'attività), strumenti fotografici, scenografici, materiale strumentazione audio-video, immagini, materiali naturali e di riciclo. Materiali di supporto digitali e cartacei.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Si (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva (previa acquisizione del consenso al trattamento dei dati personali)

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è strutturato per garantire la totale accessibilità e partecipazione di tutti gli alunni, compresi quelli con Bisogni Educativi Speciali (BES), disabilità o background migratorio. La prevalenza di metodologie pratiche, artistiche, sensoriali e manipolative supera le barriere linguistiche e verbali, valorizzando le diverse abilità di ciascuno. Gli interventi e le attività saranno adattati in base alle caratteristiche individuali degli alunni, in particolari degli alunni BES, in collaborazione con i docenti per rispondere alle esigenze specifiche del gruppo classe.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: A.S.A.D. Società Cooperativa Sociale
8.b Forma giuridica: Cooperativa Sociale
8.c Sede: Via Giuseppe Lunghi 63, 06135, Perugia
8.d Sito web: https://www.asad-sociale.it/
8.e Referente del progetto: Gabriele Biccini
8.f Qualifica e ruolo del referente: Referente progetto Artisti in erba - Impronte della Storia
8.g Telefono: 3404906439
8.h E-mail: gabriele.biccini@asad-sociale.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
La Cooperativa Sociale ASAD vanta una pluriennale esperienza nella gestione di servizi ed interventi educativi, culturali e sociali rivolti a minori negli istituti scolastici del territorio. Tra le collaborazioni figurano progetti didattici e museali svolti in collaborazione con gli enti locali. Sono stati realizzati progettualità culturali come Artisti in erba (dal 2012 ad oggi), Educoop (in collaborazione con Legacoop Umbria dal 2022), Il Perugino Vivente (Finanziato da Fondazione Perugia tra 2023 e 2024). Come consorziata del Consorzio Auriga ha realizzato attraverso attività culturali ed artistiche il progetto "La Città che Vorrei", finanziato dal Bando Educare in comune della Presidenza del Consiglio dei Ministri e ogni anno propone "Creativamente Insieme", dedicata all'inclusione.

9.b Operatori
1. **Gabriele Biccini** — *Referenza e realizzazione laboratori*
Laureato in storia dell'arte, educatore socio-pedagogico, esperto storia, scrittu[ra antica; testo troncato nella cella del modulo originale]
2. **Claudia Bizzarri** — *Conduttrice laboratori*
Laurea Scienze Dell'Educazione L19, esperienza in laboratori artistici ed educ[ativi; testo troncato nella cella del modulo originale]
3. **Lucia Ruisi** — *Conduttrice laboratori*
Educatrice, esperienza in laboratori artistici educativi
4. **Mauro Lipari** — *Formatore teatrale*
Educatore socio - pedagogico, formatore teatrale

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Liana Cicchi
In qualità di: Presidente

Io - L'altro

SOGGETTO PROPONENTE Associazione SiripArte

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Educazione affettiva ed emotiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 3
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 6	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 90 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA cadenza settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: € 60,00 Per classe: per una classe di 22 bambini il costo sarà di € 1320,00
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio; Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale; Percorso urbano o territoriale Indirizzo (altra sede): Musei del territorio comunale di Perugia, parchi e giardini antistanti l'edificio scolastico	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto si articola in diverse lezioni e laboratori che mettono al centro la diversità e la possibile conflittualità. La pace non è l'assenza di conflitti bensì la capacità di armonizzare gli opposti. Comprendere la diversità di caratteri, di opinioni, di desideri non è altro che l'assoluta normalità fa bene alla persona e aiuta a comprendere meglio gli altri e se stessi. Come dice Massimo Recalcati, bisogna agire per dimenticare l'UNO e avviare la duplice via che comprende l'altro.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Con questo progetto si vogliono aiutare i preadolescenti a ridefinire l'identità, spesso frammentata dalle aspettative altrui, richiamando la crisi di "Uno, nessuno e centomila". L'intervento si manifesta attraverso la didattica laboratoriale, che vede nell'arte un faro da seguire per riattivare il desiderio e la passione per la conoscenza (Recalcati 2014, L'ora di lezione, per una pedagogia del desiderio. Einaudi). Questo approccio espressivo contrasta l'isolamento e il disagio relazionale promuovendo l'alfabetizzazione emotiva (Fedeli, 2018, Pedagogia delle emozioni. Il Mulino). In questo corso i ragazzi non sono visti come contenitori passivi, ma soggetti attivi di emancipazione e pensiero critico, l'uno diverso dall'altro (Freire, 1970, Pedagogia degli oppressi. Mondadori).
Fonti citate: Recalcati, 2014; Fedeli, 2018; Freire, 1970

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si integra nel Curricolo di Lettere, Arte e Scienze Motorie per la scuola secondaria. Affrontando la frammentazione identitaria tipica della preadolescenza, il percorso persegue i Traguardi per lo sviluppo delle competenze relativi all'autoconsapevolezza corporea ed emotiva e alle competenze sociali. Attraverso la didattica laboratoriale, il movimento e l'espressione artistica si riattiva la motivazione, contrastando l'isolamento e il disagio relazionale tramite l'alfabetizzazione emotiva. Gli studenti sono considerati soggetti attivi e unici, stimolando così il pensiero critico e l'emancipazione personale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Nel progetto non sono richieste attività preparatorie. Sarà cura degli esperti di SiripArte ascoltare le parole degli insegnanti di Arte, Italiano, Musica e Motoria per avvicinare il più possibile l'intero percorso alle loro programmazioni.

4.d Finalità generali
1. Autoconsapevolezza e riconoscimento dell'alterità
2. Padronanza del corpo e delle emozioni
3. Formulazione di un pensiero consapevole e critico

4.e Obiettivi specifici
1. Avviare un confronto positivo con l'altro
2. Preparare una auto-consapevolezza che riconosca il "seme" altrui nella propria persona
3. Allargare il campo di vista e la capacità di osservare e analizzare il mondo in cui si vive
4. Riconoscere nel proprio spazio uno spazio di accoglienza per l'altro
5. Collegare intenzioni, emozioni e sensazioni alla vita assieme alle persone esterne al proprio io.
6. Imparare ad avere una buona visione della pluralità

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Mostra o esposizione; Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il momento conclusivo dovrà essere concordato con la dirigenza della scuola e coi docenti che si siano affiancati a questa esperienza. Si tratta di una mostra dedicata alle famiglie dei partecipanti o aperta alla cittadinanza da realizzare in uno spazio consono ancora da scegliere. Questo evento potrebbe comprendere anche un momento performativo preparato appositamente durante l'anno assieme ai partecipanti.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Discussione e confronto in gruppo; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività saranno quasi sempre di gruppo. Ad ogni incontro sarà illustrato il tema introduttivo ai lavori della giornata; tema, questo, che sarà comunque legato al macro argomento che riguarda la consapevolezza di se e dell'alterità. Una volta conosciuto il tema del giorno si dovrà intavolare una discussione per capire quale sia la preconoscenza degli studenti e far esprimere le loro opinioni a riguardo sotto forma di dibattito guidato. In un secondo momento entrerà in gioco la creatività stimolando la capacità di ragionare facendo diventare gli argomenti degli elaborati artistici che potranno essere grafici, pittorici, scultorei, performativi. Tutte le attività saranno sempre introdotte e guidate dagli esperti di SiripArte.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Nessun ruolo richiesto agli insegnanti

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula con connessione wi-fi, (possibilmente aula d'arte) smart TV e tavoli dove poter lavorare

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Carta, cartoni e cartoncini, colla e forbici, libri e riviste, stoffa di vario tipo, argilla.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva (previa acquisizione del consenso al trattamento dei dati personali)

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
I progetto prevede attività che saranno personalizzate per permettere a ciascuno studente di raggiungere l'obiettivo finale nella maniera più adatta al proprio stile di apprendimento, rispettando i vari bisogni educativi. Inoltre gli esperti dell'Associazione SiripArte sono formati e specializzati sulle attività didattiche inclusive e il linguaggio dell'arte essendo universale, rende la comunicazione ancora più inclusiva.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione SiripArte
8.b Forma giuridica: Ente del terzo settore
8.c Sede: sede operativa viale Roma 15, Perugia
8.d Sito web: https://www.facebook.com/www.laboratorisiriparte/?locale=it_IT
8.e Referente del progetto: Marco Perli
8.f Qualifica e ruolo del referente: Conduttore delle attività
8.g Telefono: 3339921616
8.h E-mail: laboratorisiriparte@gmail.com
8.i PEC: vanessacorrero.architetto@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
SiripArte è una associazione che opera da 15 anni nel settore educativo prendendo l'arte come matrice culturale attraverso la quale insegnare a ragionare. La presidente del gruppo è architetto ed anche insegnante di Sostegno presso una scuola secondaria di secondo grado, il responsabile delle attività è scultore e insegnante di Arte e Immagine presso la scuola secondaria di primo grado. Abbiamo maturato esperienze lavorando per enti pubblici e privati quali scuole, musei, gallerie d'arte, Comuni e banche. Il nostro operato è visibile sulla pagina Facebook che è possibile visitare liberamente.

9.b Operatori
1. **Marco Perli** — *Conduttore delle attività*
Docente di Arte e Immagine
2. **Vanessa Correro** — *Conduttore delle attività*
Docente di Sostegno

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: Perugia, 9 settembre 2026
Nome e cognome del proponente: Marco Perli
In qualità di: responsabile delle attività

Lezioni-concerto con ARS ET LABOR. Beethoven: un uomo, la sua musica, il suo tempo

SOGGETTO PROPONENTE **Ars et Labor APS**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Educazione musicale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 2	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 90	5.D.3 CADENZA PREVISTA da concordare	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 900€
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente Indirizzo (altra sede): Cittadella della Musica ARS ET LABOR - via Imbriani, 2 - 06122 Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Un incontro con la musica di Ludwig van Beethoven nel bicentenario dalla morte. Attraverso un'introduzione all'ascolto, integrata da diapositive e letture da lettere e diari, e l'esecuzione dal vivo, gli studenti saranno invitati a scoprire la musica di Beethoven, il suo tempo e la sua vita. La perdita dell'udito e la scelta di andare avanti con straordinari risultati e successo è stato un forte segnale nel rapporto della società con le persone con disabilità, una forte spinta verso l'integrazione che ha lasciato il segno attraverso i secoli. L'incontro si conclude con un dialogo aperto, nel quale gli studenti possono porre domande, confrontarsi e condividere le proprie impressioni.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Nella formazione musicale dei ragazzi/e è importante aprire una prospettiva sul mondo della musica classica. Le Indicazioni Nazionali per il curricolo sottolineano il valore dell'ascolto, della comprensione dei significati espressivi della musica e della sua relazione con il contesto storico e culturale (MIM, 2025). La ricerca in educazione musicale evidenzia inoltre il valore di modalità attive e di occasioni che favoriscano un rapporto personale con la musica (Finnäs, 2001; Bernhofer, 2016). L'incontro diretto con i musicisti e l'esecuzione dal vivo offre una dimensione condivisa dell'esperienza musicale, che la fruizione registrata non riproduce integralmente. Il progetto sarà adattato secondo la fascia di età in accordo con i rispettivi docenti.
Fonti citate: MIM, 2025; Finnäs, 2001; Bernhofer, 2016

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda principalmente alla disciplina Musica, come occasione per conoscere uno dei massimi esponenti della musica classica e vivere l'esperienza della musica classica nella sua attualizzazione. Si collega a Storia attraverso la conoscenza dell'Europa tra Rivoluzione francese, età napoleonica e trasformazioni sociali; a Italiano attraverso la lettura e l'interpretazione di lettere e diari e il possibile riferimento al contesto culturale e letterario del primo Ottocento. Inoltre la specifica situazione di sordità di Beethoven, invita a riflessioni sull'integrazione. L'esperienza favorisce la capacità di confrontare e argomentare le proprie percezioni e di mettere in relazione linguaggi e conoscenze.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
L'esperienza può essere inserita nella normale programmazione della classe come approfondimento interdisciplinare, in relazione ai percorsi già svolti o in corso. Può essere preceduta da brevi attività preparatorie sulla figura di Beethoven e sul periodo storico-culturale di riferimento e seguita da attività di rielaborazione in classe: ulteriori ascolti, confronto sulle percezioni suscitate dalla musica, lettura di lettere e diari, approfondimenti storici o collegamenti con la letteratura italiana dell'epoca. Le attività possono essere adattate dai docenti alla programmazione della classe.

4.d Finalità generali
1. Vivere l'esperienza della musica classica nella sua attualizzazione/realizzazione
2. Conoscere una delle massime figure della cultura europea
3. Favorire riflessione e confronto sul rapporto fra musica, persona, differenze e partecipazione

4.e Obiettivi specifici
1. Vivere affettivamente ed emotivamente il contenuto dei brani proposti
2. Porre questo vissuto in specifica correlazione con elementi di struttura musicale
3. Collocare Beethoven nel contesto storico del suo tempo, cogliendo le trasformazioni della società
4. Riflettere sulla vicenda personale di Beethoven e sulla sua forza interiore
5. Riflettere sulla perdita dell'udito in correlazione con la creazione musicale
6. Formulare domande, condividere osservazioni e confrontarsi con i musicisti e con i compagni

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Partecipare all'attualizzazione di contesti personali e storici lontani attraverso un evento sonoro, la musica "storica" eseguita dal vivo, porta il ragazzo a delle riflessioni di fondamentale importanza, come abbiamo potuto constatare in appuntamenti simili svolti in passato. Questo sarà esternato nel momento conclusivo e in momenti successivi a discrezione degli insegnanti.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Discussione e confronto in gruppo; Incontro con esperti del progetto; Altro

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
L'attività propone un'esperienza di ascolto attivo e partecipato, secondo un approccio fenomenologico che pone l'esperienza diretta del suono al centro del percorso. Nella prima parte gli studenti ricevono, attraverso parole, immagini e brevi letture, accenni ai principali temi del brano, strumenti utili per orientarsi nell'ascolto; durante la realizzazione del brano i ragazzi potranno vivere affettivamente e emotivamente ciò di cui si è parlato. Il dialogo conclusivo lascia spazio a domande, osservazioni e confronto. L'approccio privilegia l'esperienza diretta e il coinvolgimento degli alunni, senza richiedere conoscenze musicali specialistiche.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Nessun materiale specifico. L'attività si svolge presso la sede del proponente, La Cittadella della Musica, dotata degli spazi e delle attrezzature necessarie.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Strumenti musicali per l'esecuzione dal vivo (pianoforte a coda, violino, violoncello); impianto e supporti per la proiezione di materiali audiovisivi; materiali testuali per le letture di lettere e diari, anche in traduzioni inedite.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Documentazione fotografica o audiovisiva (previa acquisizione del consenso al trattamento dei dati personali); Altro
Altro: Raccolta di brevi testi liberi con impressioni e riflessioni degli alunni sull'esperienza vissuta

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La Cittadella della Musica è priva di barriere architettoniche e dispone di servizi igienici accessibili alle persone in sedia a rotelle. L'attività non richiede conoscenze musicali pregresse e, attraverso ascolto, immagini, parole, esecuzione dal vivo e dialogo, offre diverse modalità di partecipazione, accessibili a studenti con differenti abilità, bisogni educativi o difficoltà linguistiche. La disposizione degli spazi e le modalità dell'incontro possono essere adattate alle esigenze della classe. La vicenda della perdita dell'udito di Beethoven offre inoltre uno spunto per riflettere sui temi dell'emarginazione e dell'integrazione, su come questo straordinario musicista abbia potuto continuare a creare capolavori nonostante la sordità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Ars et Labor APS
8.b Forma giuridica: Ente del Terzo Settore
8.c Sede: via Fratelli Pellas, 48 - 06121, Perugia
8.d Sito web: www.arsetlabor.eu
8.e Referente del progetto: Sara Gianfriddo
8.f Qualifica e ruolo del referente: Violinista
8.g Telefono: 3495620758
8.h E-mail: info@arsetlabor.eu

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
ARS ET LABOR APS, attraverso la sezione didattica La Bottega, vanta una pluriennale esperienza nella progettazione e realizzazione di attività di educazione musicale rivolte a bambini e ragazzi. Dal 2010 sono stati realizzati presso scuole pubbliche di Perugia, Todi, Gualdo Tadino e Castel del Piano laboratori musicali, lezioni-concerto e incontri dedicati alla scoperta degli strumenti e all'ascolto. Tra le esperienze più recenti, la "Matinée con ARS ET LABOR. Trio di D. Šostakovič" (I.O. Mazzini di Magione, 2024/25), articolata in introduzione all'ascolto, esecuzione dal vivo e dialogo con gli studenti. Il Trio cura inoltre introduzioni all'ascolto in occasione dei concerti della rassegna "Il Capolavoro".

9.b Operatori
1. **Christa Bützberger** — *Pianista del Trio ARS ET LABOR, curatrice e conduttrice dell'introduzione all'ascolto*
Diploma dell'Accademia Nazionale di Santa Cecilia, attività concertistica e intro[testo troncato nella cella del modulo originale]
2. **Sara Gianfriddo** — *Violinista del Trio ARS ET LABOR, partecipante all'esecuzione e al dialogo*
Diploma acc. di II livello in Violino e in Didattica della musica, attività concertist[testo troncato nella cella del modulo originale]
3. **Héloïse Piolat** — *violoncellista del Trio ARS ET LABOR, partecipante all'esecuzione e al dialogo*
Diploma acc. di II livello in Violoncello; attività concertistica/didattica, laboratori[testo troncato nella cella del modulo originale] (www.trioarsetlabor.eu)

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Giulio Gaeta
In qualità di: legale rappresentante di Ars et Labor APS

"MotoriaMente a scuola" Educare attraverso il movimento

SOGGETTO PROPONENTE **Pallacanestro Perugia S.S. D. a R.L.**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE da ottobre a maggio da un min di 10 a un max di 30	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1h	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 1€ a bambino ad ora, iva inclusa Per classe: 1€ a bambno ad ora, iva inclusa
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il Progetto promuove il valore ludico ed educativo dell'Educazione Motoria per i bambini della Scuola Primaria. I giochi e gli esercizi proposti, tengono conto dei Programmi Ministeriali Nazionali e non presentano una specializzazione precoce di uno sport, ma sono in ogni singola manifestazione, una possibilità gioiosa di misurare l'efficienza della propria corporeità. Sono situazioni organizzate in cui il singolo realizza l'integrazione nel gruppo e apprezza il contributo di ogni singolo, acquistando schemi motori e capacita coordinative a seconda dell'età delle classi aderenti.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Risponderà ai bisogni del bambino di emozionarsi, scoprire e giocare. Il bambino verrà tenuto sempre al centro dell'azione del docente in modo da accompagnarlo verso l'acquisizione di competenze tramite la soluzione di problemi di gioco, arrivando alla fine del percorso ad essere un bambino autonomo e responsabile.
Bibliografia: "Manuale di scienze motorie r sportive" - V. Biino - Hoepli; " Motricità e gioco" - E. Zocca, V. Biino - Hoepli; "Joy of moving" MoviMenti e Immaginazione - Pesce, Marchetti, Motta, Bellucci - Calzetti Mariucci.
Fonti citate: V. Biino; E. Zocca, V. Biino; Pesce, Marchetti, Motta, Bellucci

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il Progetto supporta la materia curricolare dell'Educazione Motoria per la scuola Primaria, seguendo i programmi Ministeriali Nazionali, implementa e consolida lo sviluppo e l'interiorizzazione delle conoscenze motorie del proprio corpo nel tempo e nello spazio di ciascun alunno. I giochi e gli esercizi prevedono l'utilizzo di piccoli attrezzi da palestra tra cui palloni, coni, funi, ostacoli, tappeti e cerchi cercando di coinvolgere nei movimenti tutti i segmenti corporei per uno sviluppo unitario e utile al futuro adulto.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Attraverso le attività proposte in palestra i bambini possono ritrovare concetti di: matematica (conteggio progressivo dei punti; addizioni e sottrazioni nella spartizione degli attrezzi da gioco; divisioni in squadre e in gruppi di lavoro, moltiplicazioni e insiemi con oggetti della stessa forma o colore oppure con giochi a coppie e a terzetti); geografia (dietro, avanti, accanto, lontano, vicino rispetto ai compagni oppure agli oggetti e attrezzi); un corpo nello spazio e nel tempo (dentro, fuori al campo e ai cerchi); ritmizzazione dei vari segmenti rispetto ad una musica o al palleggio di una palla; multilateralità; socializzazione e collaborazione con giochi a coppie e a piccoli sottogruppi

4.d Finalità generali
1. Espressione gioiosa della propria corporeità, no specializzazione precoce di uno sport
2. Cooperazione con altri bambini e accettazione dei compagni con le loro capacità motorie
3. Rafforzare il gesto motorio in modo naturale e graduale con l'utilizzo di piccoli attrezzi

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e rappresentare il proprio corpo in situazoini spazio temporali diversificate
2. Sperimentare le capacità senso-percettive
3. Incrementare la padronanza degli schemi motori di base
4. Consolidare e sviluppare le capacità coordinative generali e speciali e le capacita condizionali
5. Rispettare le regole del gioco strutturato
6. Sviluppare le capacità di attenzione e di concentrazione

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Manifestazione finale per ogni plesso scolastico, con la partecipazione dei genitori come pubblico. Ciascuna classe, divisa in sotto gruppi, potrà svolgere diversi percorsi motori a stazioni con diverse situazioni motorie e giochi affrontati durante l'anno scolastico.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Narrazione e storytelling; Attività motoria o psicomotoria

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le lezioni sono organizzate in forma ludica e variata, introducendo di volta in volta elementi di novità nei contenuti, nelle procedure, negli attrezzi e sono graduate per difficoltà e intensità dell'impegno previsto. Il metodo induttivo prevale su quello deduttivo e vengono proposte attività polivalenti.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestre o aule polivalenti, con piccoli attrezzi come palloni, coni, cerchi, tappeti,

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Piccoli attrezzi come palloni in spugna di diverse dimensioni, palline in plastica di diversi colori, palline da tennis e palline di diversi pesi; materiale da riciclo e pezzi di stoffa, bottiglie di plastica, quotidiani e palloncini.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Le attività proposte sono aperte a tutti gli alunni senza esclusioni, in quanto i giochi proposti e gli attrezzi utilizzati sono modificabili per le capacità psico motorie e cognitive di tutti componenti della classe.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Pallacanestro Perugia S.S. D. a R.L.
8.b Forma giuridica: Società Sportiva Dilettantistica
8.c Sede: via Pontevecchio, 64 - 06135 Perugia
8.e Referente del progetto: Francesca Biscarini
8.f Qualifica e ruolo del referente: Laurea in Scienze Motorie e Istruttore Nazionale Minibasket. Responsabile Progetti Scuola
8.g Telefono: 339.2831914
8.h E-mail: f.biscarini@virgilio.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Esperto Esterno per i Progetti scolastici per l'Educazione Motoria alla Scuola Primaria
Esperto Esterno per i Progetti scolastici del CONI (Alfabetizzazione motoria) per l'Educazione Motoria alla Scuola Primaria

9.b Operatori
1. **Francesca Biscarini** — *Esperto Esterno*
Laurea in Scienze Motorie e Master Ottimizzazione della salute
2. **Luca Coluccio** — *Esperto Esterno*
Laurea in Scienze Motorie
3. **Pietro Ruffato** — *Tirocinante*
Laureando in Scienze Motorie

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 09-09-20206
Nome e cognome del proponente: Riccardo Pennacchi
In qualità di: Presidente della Società Sportiva Dilettantistica Pallacanestro Perugia

Classi a canestro

SOGGETTO PROPONENTE **Pallacanestro Perugia S.S.D. a R. L.**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE da ottobre a maggio con min di 8 e un max di 16	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1h e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 10€ ad alunno per un pacchetto di 8 lezioni e 20€ ad alunno per un pacchetto di 16 lezioni Per classe: 10€ ad alunno per un pacchetto di 8 lezioni e 20€ ad alunno per un pacchetto di 16 lezioni
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il Progetto promuove il giocosport della Pallacanestro per gli alunni della Scuola Secondaria di primo grado. I giochi e gli esercizi proposti tengono conto delle linee guida del Settore Giovanile Minibasket e Scuola della Federazione Italiana Pallacanestro in cui durante le ore di Educazione Fisica verranno presentati giochi per lo sviluppo delle capacità motorie, regole del basket, fondamentali (palleggio-passaggio-tiro) del gioco pallacanestro e fair play.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Risponde ai bisogni di movimento e della gioia al movimento con le proprie capacità da mettere a disposizione degli altri. L'alunno rimane al centro dell'insegnamento del docente, promuovendo tutte le aree della personalità, non solo quella motoria funzionale ma anche quella sociale, di equità e inclusione, che deve essere stimolata da una didattica di successo, e del riuscire a produrre, tenendo conto delle esperienze di partenza.
Bibliografia: "Insegnare la pallacanestro a scuola" - M. Cremonini - R. Regis - L. Bortolussi - Calzetti Mariucci
Fonti citate: M. Cremonini, R. Regis, L. Bortolussi

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
I Progetto implementa le capacità motorie di ciascun alunno, con l'utilizzo prevalente della palla da basket. Il gioco della pallacanestro essendo un gioco dinamico e di situazione richiede a ciascun alunno di mettere in atto tutte le conoscenze motorie, di capacità spazio e tempo e di collaborazione tra diversi elementi di una squadra.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
La Pallacanestro, essendo uno sport dinamico e di situazione, attiva nei ragazzi molte conoscenze apprese con altre materie. Attiva le conoscenze scientifico matematiche per azioni di 3 contro 2, conteggi punti e insiemi di squadre; la geometria per le forme che si ritrovano in campo e le dinamiche di tiro; geografiche per orientarsi nel tempo e nello spazio, nel riconoscere il campo da gioco e la posizione propria e dei compagni di squadra; linguaggio del corpo e comunicazione con i propri compagni di squadra; conoscenze di nuovi termini; educazione civica con l'insegnamento del fair-play

4.d Finalità generali
1. Apprendimento di competenze e crescita psico-fisica dell'alunno
2. Favorisce l'inclusione e la socializzazione
3. Risoluzione di siituazioni problem solvig

4.e Obiettivi specifici
1. Sollecitare le capacità motorie, la concentrazione e la capacità di lavorare in gruppo
2. Riconoscere le diverse situazioni nello spazio e nel tempo
3. Combinare più movimenti contemporaneamente
4. Utilizzare le capacità di problem solvig su diverse situazioni in campo
5. Sviluppare rispetto delle regole e l'importanza del singolo in una squadra
6. Favorire il benessere psico fisico degli studenti

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Festa finale con Torneo maschile e femminile di 3x3. Dove ciascun componente della classe potrà partecipare attivamente al gioco della pallacanestro in piccole partite di 3x3 a metà campo, facendo parte di una squadra composta da massimo 4 giocatori che si alterneranno all'interno del Torneo.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Didattica attiva; Problem solving

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
L' allievo e il suo apprendimento sono al centro delle lezioni. Il docente avrà nei confronti degli alunni comportamenti e rafforzi positivi che consentiranno di affrontare efficacemente le richieste e le sfide in campo. Si verranno a creare contesti in cui gli allievi si sentiranno valorizzati, in cui potranno giocare, pensare, sperimentare e soprattutto capire e imparare dai propri errori.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Canestri da basket regolabili in altezza e palloni da basket numero 5 e 6

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Palloni da basket numero 5 e 6

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Le attività proposte sono aperte a tutti gli alunni senza esclusioni, i giochi proposti e il gli attrezzi utilizzati sono modificabili per le capacità psico motorie e cognitive dei componenti della classe. Sarà una didattica che terrà conto del punto di partenza di ciscun allievo e che personalizzerà il percorso, per dare a tutti la possibilità di apprendere con equità e inclusione.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Pallacanestro Perugia S.S.D. a R. L.
8.b Forma giuridica: Società Sportiva Dilettantistica
8.c Sede: via Pontevecchio, 64, 06135 Perugia
8.e Referente del progetto: Francesca Biscarini
8.f Qualifica e ruolo del referente: Laureato in Scienze Motorie e Istruttore Nazionale Minibasket. Responsabile Progetti Scuola
8.g Telefono: 339.2831914
8.h E-mail: f.biscarini@virgilio.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Esperto Esterno per i Progetti Scolastici come tecnico Fip (Federazione Italiana Pallacanestro) per la Scuola Secondaria di Primo grado
Esperto per i Progetti Scolastici come tecnico Fip per la scuola Secondaria di Primo grado per Sport e salute (Activia Junior)

9.b Operatori
1. **Francesca Biscarini** — *Tecnico Fip*
Laurea Scienze Motorie e Istruttore Nazionale Minibasket
2. **Luca Coluccio** — *Tecnico Fip*
Laurea Scienze Motorie e Istruttore Regionale Minibasket

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 09-09-2026
Nome e cognome del proponente: Riccardo Pennacchi
In qualità di: Presidente della Società Sportiva Dilettantistica Pallacanestro Perugia

NATURAL-MENTE

SOGGETTO PROPONENTE Fattoria Il Bruco di Angela Baiocco

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Educazione ambientale; Agricoltura e territorio	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 3
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 4	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1,5	5.D.3 CADENZA PREVISTA ogni 2 settimane	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) —
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Cortile o giardino scolastico; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Fondato sul pensiero ecologico, "NATURAL_MENTE" è un percorso didattico che connette i partecipanti ai cicli biologici della natura in modo empatico ed esperienziale. Il filo narrativo si sviluppa attraverso il contrasto tra due personaggi immaginari: Madre Natura, custode degli equilibri ambientali, e Smoggy, il suo antagonista. Questa dinamica conflittuale guida il percorso pedagogico, unendo l'educazione ambientale all'azione concreta e promuovendo la sostenibilità attraverso laboratori pratici.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La presenza di due personaggi contrapposti come Madre Natura e Smoggy accende l'immaginazione dei bambini, trasformando concetti astratti come "ecologia" e "sostenibilità" in un'esperienza viva. Lasciandosi catturare dalle storie, i bambinii convertono l'ambiente in un campo di gioco e di esplorazione. I bambini stabiliscono un contatto emotivo con la natura, sviluppando empatia e connessione con il reale. Il contrasto tra i protagonisti stimola il pensiero critico: aiutando Madre Natura contro Smoggy, i piccoli comprendono che ogni scelta ha una conseguenza. Il bambino evolve così da consumatore passivo a consapevole "custode del pianeta", coltivando autostima e senso civico.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con le discipline di Scienze ed Educazione Civica. I bambini sviluppano competenze scientifiche e in materia di cittadinanza.
Il percorso promuove l'osservazione dei cicli vitali, il riconoscimento dell'impatto delle azioni umane sull'ambiente e l'adozione di pratiche virtuose come il riciclo. L'attività stimola il pensiero critico e la responsabilità emotiva ed ecologica, trasformando il rispetto del territorio in un valore civico vissuto quotidianamente.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto offre l'aggancio ideale per l'osservazione diretta dei cicli biologici, lo studio degli ecosistemi, della biodiversità e la classificazione degli animali (Scienze); si connette ai temi del riuso, del riciclo e del rispetto dell'ambiente e al rispetto dell'altro sia esso pesona, animale, pianta, ambiente in cui si vive in senso lato (Educazione Civica), estendendo le competenze anche all'area espressivo-manuale attraverso laboratori creativi.

4.d Finalità generali
1. Potenziare la capacità di osservazione, l'attenzione verso la realtà, l'empatia, l'immaginazione.
2. Sviluppare un pensiero critico rispetto a situazioni di contrapposizione (Smoggy e Madre Natura)
3. Educare al rispetto dell'altro (persona, animale, pianta, ambiente) e dei suo tempi.

4.e Obiettivi specifici
1. Sviluppare relazioni negli ambienti scuola e fattoria con gli animali, le piante, le persone
2. Acquisire compentenze scientifiche (cicli biologici, ecosistemi, classificazione degli animali)
3. Sperimentare capacità manuali per la realizzazione dei laboratori manuali proposti
4. Argomentare le proprie scelte rispetto alla contrapposizione di situazioni

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il progetto prevede la restituzione alla scuola di una relazione sulle attività svolte e sugli obiettivi raggiunti.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Narrazione e storytelling; Attività motoria o psicomotoria; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Ogni bambino sarà coinvolto nelle attività e stimolato ad essere protagonista: "imparare facendo".
In aula si utilizzeranno le metodologie della didattica attiva, della narrazione e storytelling, mentre negli spazi aperti della scuola o aree verdi limitrofe e poi in fattoria si svolgerranno attività all'aperto, osservazione diretta ed esplorazione, ricerca e scoperta guidata e laboratori esperenziali.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Nessuno in particolare se non la presenza di un giardino e/o di un'are averde raggiungibile a piedi dalla scuola dove svolgere il secondo incontro.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiali di riciclo e di riuso e vari per svolgimento laboratori manuali sia a scuola che in fattoria.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto ai bambini della Scuola dell'Infanzia e della Scuola primaria fino al 3 anno.
Viene modulato nello svolgimento in base all'età dei bambini a cui sarà rivolto attraverso la scelta di laboratori e di linguaggi adatti.
Durante gli incontri a scuola saranno presenti due operatori della Fattoria che saranno provvisti del materiale necessario allo svolgimento delle attività proposte. I due incontri in fattoria potranno essere svolti anche riunendo più sezioni.
La fattoria assicura l'accessibilità alle persone fragili anche in sedia a rotelle.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Fattoria Il Bruco di Angela Baiocco
8.b Forma giuridica: Azienda agricola - ditta individuale
8.c Sede: Strada della Piaggia 7 - Località Pila - Comune di Perugia
8.d Sito web: www.fattoriailbruco.com
8.e Referente del progetto: Angela Baiocco
8.f Qualifica e ruolo del referente: Titolare, agronomo, operatore di fattoria didattica
8.g Telefono: 3332923801
8.h E-mail: fattoriailbruco@libero.it
8.i PEC: angelabaiocco@confagriumbria.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
La Fattoria Il Bruco svolge attività didattica con le scuole dal 2014 presso la propria sede ospitando bambini delle Scuole dell'Infazia e delle Scuole primarie del Comune di Perugia e di comuni limitrofi (Torgiano, Marsciano, Panicale), ma anche da fuori Regione (Montepulciano ed altri).
Per l'organizzazione e l'esperienza maturate è in grado di ospitare gruppi anche molto numerosi (oltre 50 bambini) svolgendo con ordine e competenza le attività programmate in sicurezza.
Due le esperienze condotte con il progetto di cui si parla o similare nel 2023 in collaborazione con l'Istituto Comprensivo Perugia 15 - Scuole dell'Infanzia e nel 2025 con l'Istituto Comprensivo Perugia 14 - Scuola primaria, con soddisfazione manifestata sia dai docenti che dai bambini che dal personale

9.b Operatori
1. **Angea Baiocco** — *coordinatore, referente e operatore del progetto*
Agronomo e operatore di fattoria didattica
2. **Mariangela Simeone** — *operatore del progetto*
Operatore di fattoria didattica
3. **Ilaria Brunacci** — *operatore del progetto*
Operatore di fattoria didattica
4. **Maria Francesca Binci** — *operatore del progetto*
Animatrice e assistente di persone con disabilità

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 9 settembre 2026
Nome e cognome del proponente: Angela Baiocco
In qualità di: titolare

CerchiAmoci, il salotto filosofico a scuola

SOGGETTO PROPONENTE **Soggetto attuatore: Pispola Margherita**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere	3. DESCRITTORI Benessere psicologico e prevenzione del disagio; Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado	1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 5
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe		
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 volta ogni due settimane a classe/sezione da dicembre a maggio (20 settimane circa)
5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 2500€ costo totale del progetto (a bambino: 40€ tenendo conto di una classe da 25 bambini) Per classe: 500€ a classe (ipotizzando 5 classi)		
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Cortile o giardino scolastico	5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Attraverso letture-stimolo tratte da fiabe e miti (europee ed extra europee) il progetto intende far riflettere, conversando e disegnando, sulle tematiche che scaturiscono prendendo in considerazione soprattutto ciò che emerge dalle parole dei bambini e dalle loro rappresentazioni. Scopo primario è dar voce a momenti di incontro in cui possano emergere, senza giudizio, il confronto, l'ascolto e le possibilità di crescita per ognuno, potenziando il lavoro curriculare condotto nelle aule.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Con questo progetto, come già altri hanno sperimentato in diverse aule e in contesti differenti dalla Norvegia al Messico, non si vuole insegnare Storia della Filosofia nella scuola primaria e secondaria di I° grado ma si intende sperimentare una pratica filosofica. Fare filosofia si configura come un'opportunità per sviluppare capacità di auto-apprendimento, di auto-correzione e ragionevolezza nell'agire, aiutando a riflettere, a esercitare il pensiero critico, a realizzare percorsi dialogici.
L'intento è lavorare perché le istituzioni siano occasioni di crescita, piuttosto che spazi di accudimento in cui esercitare la cura sottraendo compiti e responsabilità ai più giovani: fare comunità, creando un senso di appartenenza attraverso il confronto e l'ascolto dell'altro.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si collega strettamente all'insegnamento di educazione civica quale materia trasversale, per allineare l'offerta formativa alle sfide contemporanee, con particolare attenzione alla cittadinanza digitale e alla consapevolezza civica dei più giovani. L'obiettivo è superare una visione puramente teorica della materia, favorendo un approccio esperienziale che accompagni gli studenti lungo tutto il percorso scolastico, dal primo ciclo fino al termine della scuola secondaria di secondo grado.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Nonostante la giovanissima età dei partecipanti, il dialogo filosofico riesce anche a configurarsi come esercizio di democrazia e di cittadinanza attiva e responsabile, in virtù della possibilità di conquistare nuove modalità di con-vivenza e conoscenza. L'educazione alla cittadinanza è diretta conseguenza, affatto una forzatura, dell'esercizio dell'ascolto e della dialettica e viene promossa attraverso esperienze significative che consentano di apprendere il concreto prendersi cura di se stessi, degli altri e dell'ambiente favorendo forme di cooperazione e di solidarietà. Da privati a cittadini il passo è breve, come disse una volta un caro amico "la soglia di casa fa la differenza" e non si può pretendere che le persone amino la cosa pubblica se non si sentono responsabilmente coinvolti.

4.d Finalità generali
1. Far emergere emozioni, tramite il dialogo filosofico su temi universali, senza essere giudicati
2. Fare delle capacità del singolo una risorsa per l'aula comunità
3. Far leva sui desideri e opinioni per incentrare la didattica anche sul vissuto di ciascuno

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare la dialettica filosofica
2. Rappresentare e descrivere le proprie emozioni
3. Saper attendere per argomentare e descrivere il proprio punto di vista
4. Auto definirsi in un contesto libero da giudizi ma non per questo esente da regole
5. Collaborare con l'altro per un fine non meramente pratico e immediato
6. Confrontarsi tra pari -compresa la figura del consulente filosofico-

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Mostra o esposizione; Evento pubblico; Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
A fine anno scolastico il progetto intende essere restituito alle famiglie e alla comunità come esposizione dei diari dove bambini/e e ragazzi/e avranno raccolto, durante l'anno, le riflessioni del gruppo su determinate tematiche: questo momento conclusivo si configura come un prodotto individuale ma che nasce dalla collettività, senza la quale non avrebbe potuto configurarsi.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Problem solving; Educazione tra pari; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il Setting è ciò che ispira e conduce l'intero progetto: sistemazione a cerchio, comoda e rilassata per parlare e confrontarsi su tematiche che, purché apparentemente decontestualizzate, hanno una peculiarità: esprimono concetti universali e, in quanto tali, offrono ragione della diversità (del soggettivo, di ciascuno) che può emergere senza dover essere eclissata da giudizi e meriti, riconducendola però a principi che possono valere a prescindere da luoghi e tempi, proprio perché riguardanti l'essere umano nella sua totalità. A seconda dell'età le tematiche che affronteremo saranno ad esempio: Pace - conflitti, Sognare, Libertà, Regole, Felicità, Giustizia, Anima, Nulla – Spazio & tempo, Paura, Desiderio, Verità – finzione, Metafora, Gli altri – il Sé, Bellezza – Corpo & mente

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aule/Palestra con tappeti o cuscini per stare seduti comodamente - lavagna o lim o lavagna con fogli - quaderno A3 per ciascun studente per la stesura del proprio diario filosofico

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Letture e materiali stimolo per l'inizio del dialogo filosofico

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli alunni; Altro
Altro: Restituzione finale con le famiglie/comunità

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è di per sè inclusivo e incentrato sull'accoglienza della diversità e delle caratteristiche speciali di ciascun partecipante. Il setting permette l'accesso a chiunque frequenti di norma i locali della scuola o dei suoi spazi esterni limitrofi e non prevede l'uso di attrezzature specifiche.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Soggetto attuatore: Pispola Margherita
8.b Forma giuridica: Esperta - Persona fisica
8.c Sede: Residente a Perugia, Via Giuliana,3
8.e Referente del progetto: Pispola Margherita
8.f Qualifica e ruolo del referente: Esperta in pratiche filosofiche - Conduttore delle attività
8.g Telefono: 3493856466
8.h E-mail: margherita.pispola83@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Laboratorio di Filosofia con i bambini - Marsciano - Maggio 2014 e Corciano - Febbraio 2020: dialogo filosofico e spettacolo teatrale con bambini della scuola primaria
Progetto didattico di Filosofia con i ragazzi: "Sportello filosofico per una cittadinanza attiva e consapevole" - Sportello Filosofico - Istituto A.Pieralli - Gennaio 2014: incontri personali con gli studenti, dialogo filosofico in plenaria e conferenza finale.
Ulteriori titoli:
Educatore professionale socio-pedagogico 2021
Master universitario di I° livello "Master in Video, Fotografia, Teatro e Mediazione Artistica nella Relazione d'aiuto" - Roma - 2015
Esperto in gestione e valorizzazione dei conflitti - Perugia - 2013
Laurea Specialistica in Filosofia e studi teorico-critici - Roma - 2009

9.b Operatori
1. **Margherita Pispola** — *Conduttore - Facilitatore*
Esperta in pratiche filosofiche - Laureata in Filosofia e studi teorici e pratici

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Margherita Pispola

PREPARIAMOCI PER GLI ESAMI CAMBRIDGE!

SOGGETTO PROPONENTE **Marc Alan Di Martino**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Educazione linguistica; Didattica delle lingue straniere	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 5
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 20	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 60'	5.D.3 CADENZA PREVISTA settmanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: €960,00
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Supporto al percorso linguistico scolastico mirato alla preparazione delle certificazioni internazionali Cambridge Assessment English: STARTERS | MOVERS | KET | PET per il consolidamento delle quattro abilità linguistiche: lettura, scrittura, ascolto e parlato.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Questo progetto risponde a esigenze di consolidamento delle conoscenze linguistiche degli studenti tramite la preparazione a esami Cambridge Assessment for Schools, una tappa fondamentale per poter proseguire con serenità verso le successive certificazioni. https://www.cambridgeenglish.org/it/exams-and-tests/key-for-schools/

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Gli esami di Cambridge English Assessment sono esami di lingua inglese internazionalmente riconosciuti che attestano il livello linguistico del QCER dei candidati. Molte scuole italiane ed europee li offrono internamente, ma altre scuole invece si affidano di esperti esterni per tale preparazione. La preparazione degli esami garantisce agli alunni lo sviluppo delle quattro capacità linguistiche presenti nell'esame: ascolto, lettura, scrittura e parlato.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra facilmente nel programma didattico in quanto offre un potenziamento linguistico strutturato compatibile con ciò che gli alunni già studiano in classe.

4.d Finalità generali
1. Fornire un corso di potenziamento della lingua inglese.
2. Offrire agli alunni la possibilità di affrontare un esame Cambridge.
3. Aiutare gli alunni a acquisire confidenza con la lingua inglese.

4.e Obiettivi specifici
1. Superare un esame di lingua.
2. Abbattere gli ostacoli che si creano intorno allo studio delle lingue straniere.
3. Aumentare la fiducia in se stessi.
4. Potenziare la propria conoscenza della lingua inglese.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola; Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Per gli alunni che si iscrivono e superano un esame Cambridge riceveranno un attestato Cambridge Assessment English con l'esatta descrizione del livello raggiunto nelle quattro abilità.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Altro

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La preparazione agli esami prevede l'utilizzo di materiali didattici specifici cartacei e/o digitali con contenuti strutturati secondo la metodologia Cambridge.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
PC + LIM con wi-fi funzionante, stampante e/o fotocopiatrice

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Le attività linguistiche previste possono essere adattate agli alunni con bisogni educativi speciali o difficoltà linguistiche previa consultazione con gli insegnanti referenti dei casi.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Marc Alan Di Martino
8.b Forma giuridica: Ditta individuale
8.c Sede: Via V. Lazzari - Petrignano d'Assisi (PG)
8.d Sito web: https://www.goglobalschool.com/
8.e Referente del progetto: Marc Alan Di Martino
8.f Qualifica e ruolo del referente: Docente di lingua inglese con certificazione CELTA.
8.g Telefono: 3338442557
8.h E-mail: marcadimartino@gmail.com
8.i PEC: marcadimartino@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
- Progetto di supporto linguistico scolastico - A.S. 2023/2024 presso Scuola Primaria di Ponte Valleceppi - Leone Antolini classi 4^B/4^C (Letture di libri in lingua, storytelling, attività ludiche, attività di espressione orale)
- Progetto di supporto linguistico scolastico - A.S. 2022/2023 presso Scuola Primaria di Ponte Valleceppi - Leone Antolini classi 2^/4^ e S. Egidio classi 3^/4^ (Letture di libri in lingua, storytelling, attività ludiche, attività di espressione orale)
-Progetto di supporto linguistico scolastico - A.S. 2021/2022 presso Scuola Primaria di Ponte Valleceppi - Leone Antolini classi 2^ (Letture di libri in lingua, storytelling, attività ludiche, attività di espressione orale, consolidamento delle competenze)

9.b Operatori
1. **Marc Alan Di Martino** — *docente*
Docente con certificato CELTA e molti anni di esperienza con la preparazione [testo troncato nella cella del modulo originale]

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 9/9/2026
In qualità di: rappresentante legale

CONOSCERE IL CANE, DIVENTARE ESPERTI!

SOGGETTO PROPONENTE **Baldo&Riccia - Impresa Sociale**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale		3. DESCRITTORI Educazione alla parità e al rispetto delle differenze; rispetto dell'altro, comprensione dei bisogni di un essere vivente diverso da noi, convivenza responsabile e relazione corretta uomo-animale.	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO —	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 3
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 5	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 45/60 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: in media tra 10 e 15 euro a bambino, da concordare in base al numero alunni per classe
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
"Conoscere il cane, diventare esperti!" è un progetto itinerante che ha l'obiettivo di portare nelle scuole incontri esperienziali per conoscere il cane, le sue caratteristiche, le sue modalità comunicative e le corrette regole di interazione con l'animale e per promuovere valori come empatia, inclusione e rispetto dell'altro. Ogni classe vivrà momenti formativi e divertenti, che lasciano tracce profonde e durature.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
L'infanzia e la preadolescenza rappresentano fasi cruciali per la costruzione dell'identità personale, dell'autostima e delle competenze emotive e relazionali. In queste età, i bambini stanno progressivamente sviluppando la capacità di riconoscere e comprendere le proprie emozioni, di prendersi cura di sé e di instaurare relazioni positive con gli altri. Tuttavia, numerose evidenze pedagogiche e psicologiche evidenziano come un numero crescente di minori manifesti fragilità legate alla scarsa consapevolezza emotiva, alla difficoltà di riconoscere i propri bisogni e a forme di insicurezza che possono incidere sul benessere individuale e sulle relazioni sociali. La relazione con l'animale, e in particolare con il cane, rappresenta un contesto privilegiato per sostenere tali apprendimenti. La letteratura sugli Interventi Assistiti con Animali evidenzia come la presenza del cane possa facilitare lo sviluppo dell'autostima, dell'empatia, della responsabilità e della consapevolezza di sé, offrendo ai bambini un'esperienza relazionale caratterizzata da accettazione, assenza di giudizio e coinvolgimento emotivo positivo (Melchiori & Barzotti, 2018; Fine, 2019). Inoltre, le attività di educazione assistita con gli animali favoriscono l'acquisizione di atteggiamenti di cura e attenzione verso l'altro, che possono essere trasferiti anche alla cura di sé e alle relazioni con i pari (Corson & Corson, 1980; Melson, 2001). Il progetto "Missione Pelosa: Volersi Bene!" nasce quindi per rispondere al bisogno di rafforzare nei bambini competenze legate alla conoscenza di sé, alla gestione delle emozioni, all'autostima e alla promozione di corretti stili di vita. Attraverso la mediazione educativa del cane, il percorso offre occasioni concrete per riflettere sui bisogni fondamentali, sul benessere personale e sull'importanza della cura quotidiana, favorendo apprendimenti significativi attraverso l'esperienza diretta e la relazione.
Fonti citate: Melchiori & Barzotti, 2018; Fine, 2019; Corson & Corson, 1980; Melson, 2001

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto "Conoscere il cane, diventare esperti!" si integra con il curricolo della scuola dell'infanzia e della scuola primaria, contribuendo allo sviluppo delle competenze personali, sociali e civiche attraverso la conoscenza del cane e della corretta relazione uomo-animale. Per la scuola dell'infanzia si collega principalmente ai campi di esperienza "Il sé e l'altro" e "La conoscenza del mondo", mentre per la scuola primaria si raccorda con Educazione civica, Scienze ed Educazione ambientale. Il percorso favorisce lo sviluppo di comportamenti responsabili, il rispetto degli esseri viventi, la comprensione dei bisogni degli animali, l'empatia e la capacità di relazionarsi in modo sicuro e consapevole con il cane.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi con la programmazione della classe attraverso attività preparatorie dedicate alla conoscenza degli animali domestici, dei loro bisogni e delle corrette modalità di relazione con il cane. Gli insegnanti possono approfondire i temi del rispetto degli esseri viventi, della sicurezza, della responsabilità e della tutela del benessere animale nell'ambito di Educazione civica, Scienze ed Educazione ambientale. Al termine del percorso, i bambini potranno rielaborare l'esperienza attraverso conversazioni guidate, elaborati grafici, testi, cartelloni o attività laboratoriali finalizzate a consolidare gli apprendimenti e promuovere comportamenti corretti e consapevoli nella relazione con gli animali.

4.d Finalità generali
1. Promuovere una corretta cultura della relazione uomo-cane
2. Sviluppare atteggiamenti di rispetto, empatia e responsabilità
3. Favorire comportamenti sicuri e consapevoli nella relazione con il cane

4.e Obiettivi specifici
1. Favorire una conoscenza consapevole del cane
2. Insegnare le regole base per un'interazione sicura
3. Promuovere il rispetto e il benessere animale
4. Sviluppare capacità di osservazione e lettura del linguaggio corporeo
5. Stimolare empatia e responsabilità

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Consegna del diploma a tutti i bambini. Restituzione del monitoraggio del progetto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Metodologia
- Approccio educativo-relazionale
- Metodo esperienziale e partecipativo
- Attività individuali e di gruppo
- Osservazione e ascolto attivo

Saranno coinvolti cani di razze diverse, selezionati e formati per attività educative in IAA, accompagnati dagli operatori qualificati.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
cancelleria per laboratori

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva (previa acquisizione del consenso al trattamento dei dati personali)

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto ai bambini e alle bambine della scuola dell'infanzia e della scuola primaria. Le attività proposte non richiedono particolari prerequisiti, ma la disponibilità a partecipare alle esperienze e a rispettare le semplici regole di sicurezza condivise con il gruppo.
Il percorso è progettato per favorire la partecipazione di tutti gli alunni, compresi bambini con disabilità, bisogni educativi speciali (BES), disturbi specifici dell'apprendimento (DSA), difficoltà linguistiche o altre situazioni di vulnerabilità. In accordo con gli insegnanti, le attività possono essere adattate nei tempi, nelle modalità di svolgimento, nei materiali e nella comunicazione, al fine di garantire inclusione, accessibilità e partecipazione attiva. La presenza del cane, accompagnato da professionisti qualificati negli Interventi Assistiti con Animali, favorisce il coinvolgimento emotivo, la motivazione e la relazione, contribuendo a creare un contesto accogliente e inclusivo per tutti i partecipanti.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Baldo&Riccia - Impresa Sociale
8.b Forma giuridica: Ente del Terzo settore
8.c Sede: Via Giacomo Giorgi 16 - Perugia
8.d Sito web: www.baldoericcia.it
8.e Referente del progetto: Eleonora Fabbroni
8.f Qualifica e ruolo del referente: Responsabile Attività e Coadiutore del Cane
8.g Telefono: 3921689659
8.h E-mail: segreteria@baldoericcia.it
8.i PEC: agricolabaldoericcia@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Baldo&Riccia è attiva come fattoria didattica dal 2020 svolgendo annualmente campus educativi estivi ed e invernali per bambini e accoglie scuole di ogni ordine e grado presso la sede per uscite didattiche e gite. Dal 2023 il centro estivo Lucignolo è stato inserito nella rete dei centri estivi sostenuti dal Comune di Perugia per la partecipazione dei bambini con disabilità. Dal 2024 è attiva come Centro Interventi Assistiti con Animali e realizza percorsi di educazione assistita con asini presso la sede e con cani presso le scuole e la propria sede per bambini e adolescenti sia come percorsi individuali che di gruppo. Si segnalano per esempio i laboratori esperenziali "Amici bau!"/"amici hiho!" dedicati alle uscite didattiche. Il progetto "ADHD Assisted by donkeys and horses for development" per adolescenti con ADHD in partnership con Comune di Perugia e Uscl Umbria 1, il percorsi personalizzati all'interno del progetto "sostenability" promosso da Borgorete per adolesenti, il progetto "conoscere il cane, diventare esperti" realizzato presso la Scuole elementare di Colle Umberto per le classi prima e seconda.

9.b Operatori
1. **Eleonora Fabbroni** — *Responsabile Attività e Coadiutore del cane*
Idoneità professionale IAA codice n.E-13619 - www.digitalpet.it / Ministero della Salute
2. **Laura Cibeca** — *Coadiutore del cane*
Istruttore cinofilo - con idoneità professionale IAA codice n. E-0345 - www.digitalpet.it / Ministero della Salute
3. **Silvana Diverio** — *Veterinario esperto IAA*
Medico Veterinario - idoneità professionale IAA E-7754 - www.digitalpet.it / Ministero della Salute
4. **Sveva Gramantieri** — *Coadiutore del cane*
Idoneità professionale IAA codice n. E-14488 - www.digitalpet.it / Ministero della Salute
5. **Fortunata Esposito** — *Coadiutore del cane*
Istruttore cinofilo - con idoneità professionale IAA codice n. E-12349 - www.digitalpet.it / Ministero della Salute

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 9/9/2026
Nome e cognome del proponente: Eleonora Fabbroni

MISSIONE PELOSA: volersi bene!

SOGGETTO PROPONENTE **Baldo&Riccia - Impresa Sociale**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Educazione affettiva ed emotiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO —	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 3
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 7	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 45/60 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: in media tra 12 e 18 euro a bambino, da concordare in base al numero alunni per classe
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
"Missione Pelosa: Volersi Bene!" è un percorso di Educazione Assistita con il Cane che accompagna bambini e bambine alla scoperta della cura di sé attraverso la relazione con l'animale. Attraverso attività esperienziali, momenti di confronto e laboratori, i partecipanti imparano a riconoscere emozioni, bisogni e risorse personali, sviluppando autostima, empatia, autonomia e benessere relazionale. Il cane diventa così un prezioso mediatore educativo per imparare a stare bene con sé stessi e con gli altri.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
L'infanzia e la preadolescenza rappresentano fasi cruciali per la costruzione dell'identità personale, dell'autostima e delle competenze emotive e relazionali. In queste età, i bambini stanno progressivamente sviluppando la capacità di riconoscere e comprendere le proprie emozioni, di prendersi cura di sé e di instaurare relazioni positive con gli altri. Tuttavia, numerose evidenze pedagogiche e psicologiche evidenziano come un numero crescente di minori manifesti fragilità legate alla scarsa consapevolezza emotiva, alla difficoltà di riconoscere i propri bisogni e a forme di insicurezza che possono incidere sul benessere individuale e sulle relazioni sociali. La relazione con l'animale, e in particolare con il cane, rappresenta un contesto privilegiato per sostenere tali apprendimenti. La letteratura sugli Interventi Assistiti con Animali evidenzia come la presenza del cane possa facilitare lo sviluppo dell'autostima, dell'empatia, della responsabilità e della consapevolezza di sé, offrendo ai bambini un'esperienza relazionale caratterizzata da accettazione, assenza di giudizio e coinvolgimento emotivo positivo (Melchiori & Barzotti, 2018; Fine, 2019). Inoltre, le attività di educazione assistita con gli animali favoriscono l'acquisizione di atteggiamenti di cura e attenzione verso l'altro, che possono essere trasferiti anche alla cura di sé e alle relazioni con i pari (Corson & Corson, 1980; Melson, 2001). Il progetto "Missione Pelosa: Volersi Bene!" nasce quindi per rispondere al bisogno di rafforzare nei bambini competenze legate alla conoscenza di sé, alla gestione delle emozioni, all'autostima e alla promozione di corretti stili di vita. Attraverso la mediazione educativa del cane, il percorso offre occasioni concrete per riflettere sui bisogni fondamentali, sul benessere personale e sull'importanza della cura quotidiana, favorendo apprendimenti significativi attraverso l'esperienza diretta e la relazione.
Fonti citate: Melchiori & Barzotti, 2018; Fine, 2019; Corson & Corson, 1980; Melson, 2001

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto "Missione Pelosa: Volersi Bene!" si raccorda con le Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione, contribuendo allo sviluppo delle competenze personali, sociali e relazionali attraverso un percorso esperienziale mediato dalla relazione con il cane.

Per la scuola dell'infanzia, il progetto si collega in particolare ai campi di esperienza "Il sé e l'altro", favorendo la conoscenza di sé, il riconoscimento e l'espressione delle emozioni, la costruzione di relazioni positive e il rispetto reciproco, e a "Il corpo e il movimento", attraverso attività che promuovono la consapevolezza del proprio corpo, dei propri bisogni e del benessere personale.
Per la scuola primaria, il percorso si integra trasversalmente con le discipline di Educazione civica, Scienze, Italiano ed Educazione fisica, contribuendo allo sviluppo della competenza personale, sociale e della capacità di imparare a imparare, nonché della competenza in materia di cittadinanza previste dalla Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea del 2018.

Il progetto favorisce il raggiungimento di traguardi formativi quali:
riconoscere e denominare emozioni, bisogni e stati d'animo;
sviluppare consapevolezza di sé e autostima;
adottare comportamenti orientati al benessere e alla cura di sé;
instaurare relazioni positive e rispettose con pari, adulti e animali;
collaborare all'interno del gruppo rispettando regole condivise;
sviluppare atteggiamenti di responsabilità e attenzione verso sé stessi e gli altri.

Attraverso l'interazione con il cane, il progetto promuove inoltre numerose life skills individuate dall'Organizzazione Mondiale della Sanità, tra cui autoconsapevolezza, empatia, gestione delle emozioni, comunicazione efficace e capacità relazionali, competenze oggi riconosciute come fondamentali per il benessere e il successo formativo dei bambini.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto è concepito come un percorso facilmente integrabile nella programmazione educativa e didattica della classe, in particolare negli ambiti dell'educazione civica, dell'educazione socio-emotiva, delle scienze, dell'educazione alla salute e del benessere personale.

Prima dell'avvio delle attività, gli insegnanti possono proporre momenti preparatori dedicati alla riflessione sui bisogni fondamentali delle persone e degli animali, sulle emozioni, sulle abitudini che favoriscono il benessere e sul concetto di cura di sé. Tali attività possono essere sviluppate attraverso conversazioni guidate, letture, circle time, elaborati grafici o narrazioni personali.

Durante il percorso, i contenuti affrontati possono essere collegati alle attività curricolari relative alla conoscenza del corpo, all'educazione alimentare, ai corretti stili di vita, alla gestione delle emozioni, alle relazioni positive e alla cittadinanza responsabile. La presenza del cane offre uno stimolo concreto per favorire l'osservazione, il confronto e la riflessione sui bisogni comuni a tutti gli esseri viventi.

Al termine del progetto, gli insegnanti possono proporre attività di rielaborazione e approfondimento attraverso la produzione di testi, disegni, cartelloni, diari delle emozioni, racconti, mappe concettuali o lavori di gruppo finalizzati a consolidare gli apprendimenti e a trasferire nella vita quotidiana le competenze sviluppate durante il percorso.

Il progetto può inoltre costituire un'opportunità per sviluppare in modo trasversale le competenze personali e sociali previste dalle Indicazioni Nazionali, favorendo consapevolezza di sé, empatia, responsabilità, collaborazione e cura del proprio benessere fisico ed emotivo

4.d Finalità generali
1. educare al rispetto di sé, degli altri e degli animali;
2. promuovere comportamenti orientati alla salute e al benessere;
3. sostenere lo sviluppo delle competenze personali e sociali

4.e Obiettivi specifici
1. Promuovere la cura di sé attraverso la relazione con il cane
2. Sviluppare l'autostima, la responsabilità e l'ascolto del proprio corpo
3. Rafforzare le competenze emotive e relazionali
4. Favorire la cooperazione e l'empatia

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Consegna del diploma a tutti i bambini. Restituzione del monitoraggio del progetto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Metodologia
- Approccio educativo-relazionale
- Metodo esperienziale e partecipativo
- Attività individuali e di gruppo
- Osservazione e ascolto attivo

Saranno coinvolti cani di razze diverse, selezionati e formati per attività educative in IAA, accompagnati dagli operatori qualificati.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
cancelleria per laboratori

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto ai bambini e alle bambine della scuola dell'infanzia e della scuola primaria. Le attività proposte non richiedono particolari prerequisiti, ma la disponibilità a partecipare alle esperienze e a rispettare le semplici regole di sicurezza condivise con il gruppo.

Il percorso è progettato per favorire la partecipazione di tutti gli alunni, compresi bambini con disabilità, bisogni educativi speciali (BES), disturbi specifici dell'apprendimento (DSA), difficoltà linguistiche o altre situazioni di vulnerabilità. In accordo con gli insegnanti, le attività possono essere adattate nei tempi, nelle modalità di svolgimento, nei materiali e nella comunicazione, al fine di garantire inclusione, accessibilità e partecipazione attiva.

La presenza del cane, accompagnato da professionisti qualificati negli Interventi Assistiti con Animali, favorisce il coinvolgimento emotivo, la motivazione e la relazione, contribuendo a creare un contesto accogliente e inclusivo per tutti i partecipanti.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Baldo&Riccia - Impresa Sociale
8.b Forma giuridica: Ente del Terzo settore
8.c Sede: Via Giacomo Giorgi 16 - Perugia
8.d Sito web: www.baldoericcia.it
8.e Referente del progetto: Eleonora Fabbroni
8.f Qualifica e ruolo del referente: Responsabile Attività e Coadiutore del Cane
8.g Telefono: 3921689659
8.h E-mail: segreteria@baldoericcia.it
8.i PEC: agricolabaldoericcia@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Baldo&Riccia è attiva come fattoria didattica dal 2020 svolgendo annualmente campus educativi estivi ed e invernali per bambini e accoglie scuole di ogni ordine e grado presso la sede per uscite didattiche e gite. Dal 2023 il centro estivo Lucignolo è stato inserito nella rete dei centri estivi sostenuti dal Comune di Perugia per la partecipazione dei bambini con disabilità. Dal 2024 è attiva come Centro Interventi Assistiti con Animali e realizza percorsi di educazione assistita con asini presso la sede e con cani presso le scuole e la propria sede per bambini e adolescenti sia come percorsi individuali che di gruppo. Si segnalano per esempio i laboratori esperenziali "Amici bau!"/"amici hiho!" dedicati alle uscite didattiche. Il progetto "ADHD Assisted by donkeys and horses for development" per adolescenti con ADHD in partnership con Comune di Perugia e Uscl Umbria 1, il percorsi personalizzati all'interno del progetto "sostenability" promosso da Borgorete per adolesenti, il progetto "conoscere il cane, diventare esperti" realizzato presso la Scuole elementare di Colle Umberto per le classi prima e seconda.

9.b Operatori
1. **Eleonora Fabbroni** — *Responsabile Attività e Coadiutore del cane*
Idoneità professionale IAA codice n.E-13619 - www.digitalpet.it / Ministero della Salute
2. **Laura Cibeca** — *Coadiutore del cane*
Istruttore cinofilo - con idoneità professionale IAA codice n. E-0345 - www.digitalpet.it / Ministero della Salute
3. **Silvana Diverio** — *Veterinario esperto IAA*
Medico Veterinario - idoneità professionale IAA E-7754 - www.digitalpet.it / Ministero della Salute
4. **Sveva Gramantieri** — *Coadiutore del cane*
Idoneità professionale IAA codice n. E-14488 - www.digitalpet.it / Ministero della Salute
5. **Fortunata Esposito** — *Coadiutore del cane*
Istruttore cinofilo - con idoneità professionale IAA codice n. E-12349 - www.digitalpet.it / Ministero della Salute

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 9-9-2026
Nome e cognome del proponente: Eleonora Fabbroni
In qualità di: Direzione generale Baldo&Riccia

ZAMPE IN ASCOLTO!

SOGGETTO PROPONENTE **Baldo&Riccia - Impresa Sociale**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO —	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 3
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 7	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 45/60 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: in media tra 12 e 18 euro a bambino, da concordare in base al numero alunni per classe
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
"Conoscere il cane, diventare esperti!" è un progetto itinerante che ha l'obiettivo di portare nelle scuole incontri esperienziali per conoscere il cane, le sue caratteristiche, le sue modalità comunicative e le corrette regole di interazione con l'animale e per promuovere valori come empatia, inclusione e rispetto dell'altro. Ogni classe vivrà momenti formativi e divertenti, che lasciano tracce profonde e durature.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La lettura rappresenta uno strumento fondamentale per lo sviluppo delle competenze linguistiche, cognitive ed emotive dei bambini. Tuttavia, molti alunni vivono la lettura ad alta voce con insicurezza, timore del giudizio o scarsa motivazione, fattori che possono ostacolare il piacere di leggere e la partecipazione attiva alle attività scolastiche (Clark & Teravainen-Goff, 2018).

La letteratura sugli Interventi Assistiti con Animali evidenzia come la presenza del cane possa favorire un clima accogliente e non giudicante, aumentando la motivazione, la fiducia in sé stessi e il coinvolgimento nelle attività di lettura (Hall, Gee & Mills, 2016). Il progetto "Zampe in Ascolto" nasce quindi per promuovere il piacere della lettura e sostenere le competenze comunicative e relazionali dei bambini attraverso l'esperienza della lettura assistita con il cane.
Fonti citate: Clark & Teravainen-Goff, 2018; Hall, Gee & Mills, 2016

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto "Zampe in Ascolto" si raccorda con il curricolo della scuola primaria, contribuendo allo sviluppo delle competenze linguistiche, comunicative e relazionali previste dalle Indicazioni Nazionali. In particolare si integra con la disciplina di Italiano, promuovendo il piacere della lettura, l'ascolto, la comprensione del testo, l'arricchimento del lessico e la capacità espressiva. Il percorso si collega inoltre all'Educazione civica, favorendo il rispetto degli altri, l'empatia, la fiducia in sé stessi e la partecipazione attiva. La lettura assistita con il cane offre un contesto motivante e non giudicante che sostiene l'acquisizione delle competenze di lettura e contribuisce al benessere emotivo degli alunni.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi con la programmazione della classe attraverso attività preparatorie dedicate alla lettura ad alta voce, all'ascolto e alla scoperta dei generi narrativi. Gli insegnanti possono selezionare testi coerenti con i percorsi didattici in corso, favorendo collegamenti interdisciplinari con Italiano, Educazione civica e educazione alle emozioni. Al termine delle attività, i bambini potranno rielaborare l'esperienza attraverso conversazioni guidate, recensioni, disegni, racconti o produzioni scritte ispirate alle letture svolte, consolidando le competenze linguistiche e il piacere della lettura.

4.d Finalità generali
1. Promuovere il piacere della lettura e l'interesse per i libri
2. Sostenere lo sviluppo delle competenze linguistiche e comunicative
3. Favorire il benessere emotivo e relazionale degli alunni

4.e Obiettivi specifici
1. migliorare fluidità e motivazione alla lettura; sostenere l'attenzione e la concentrazione.
2. ridurre l'ansia da prestazione legata alla lettura ad alta voce
3. rafforzare autostima e fiducia nelle proprie capacità
4. promuovere rispetto, empatia e capacità di attesa
5. favorire dinamiche cooperative nel piccolo gruppo
6. facilitare la partecipazione di bambini con BES, DSA o fragilità relazionali

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Consegna del diploma a tutti i bambini. Restituzione del monitoraggio del progetto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Metodologia
- Approccio educativo-relazionale
- Metodo esperienziale e partecipativo
- Attività individuali e di gruppo
- Osservazione e ascolto attivo

Saranno coinvolti cani di razze diverse, selezionati e formati per attività educative in IAA, accompagnati dagli operatori qualificati.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
cancelleria per laboratori

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto ai bambini e alle bambine della scuola primaria. Le attività proposte non richiedono particolari prerequisiti, ma la disponibilità a partecipare alle esperienze e a rispettare le semplici regole di sicurezza condivise con il gruppo.

Il percorso è progettato per favorire la partecipazione di tutti gli alunni, compresi bambini con disabilità, bisogni educativi speciali (BES), disturbi specifici dell'apprendimento (DSA), difficoltà linguistiche o altre situazioni di vulnerabilità. In accordo con gli insegnanti, le attività possono essere adattate nei tempi, nelle modalità di svolgimento, nei materiali e nella comunicazione, al fine di garantire inclusione, accessibilità e partecipazione attiva.

La presenza del cane, accompagnato da professionisti qualificati negli Interventi Assistiti con Animali, favorisce il coinvolgimento emotivo, la motivazione e la relazione, contribuendo a creare un contesto accogliente e inclusivo per tutti i partecipanti.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Baldo&Riccia - Impresa Sociale
8.b Forma giuridica: Ente del Terzo settore
8.c Sede: Via Giacomo Giorgi 16 - Perugia
8.d Sito web: www.baldoericcia.it
8.e Referente del progetto: Eleonora Fabbroni
8.f Qualifica e ruolo del referente: Responsabile Attività e Coadiutore del Cane
8.g Telefono: 3921689659
8.h E-mail: segreteria@baldoericcia.it
8.i PEC: agricolabaldoericcia@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Baldo&Riccia è attiva come fattoria didattica dal 2020 svolgendo annualmente campus educativi estivi ed e invernali per bambini e accoglie scuole di ogni ordine e grado presso la sede per uscite didattiche e gite. Dal 2023 il centro estivo Lucignolo è stato inserito nella rete dei centri estivi sostenuti dal Comune di Perugia per la partecipazione dei bambini con disabilità. Dal 2024 è attiva come Centro Interventi Assistiti con Animali e realizza percorsi di educazione assistita con asini presso la sede e con cani presso le scuole e la propria sede per bambini e adolescenti sia come percorsi individuali che di gruppo. Si segnalano per esempio i laboratori esperenziali "Amici bau!"/"amici hiho!" dedicati alle uscite didattiche. Il progetto "ADHD Assisted by donkeys and horses for development" per adolescenti con ADHD in partnership con Comune di Perugia e Uscl Umbria 1, il percorsi personalizzati all'interno del progetto "sostenability" promosso da Borgorete per adolesenti, il progetto "conoscere il cane, diventare esperti" realizzato presso la Scuole elementare di Colle Umberto per le classi prima e seconda.

9.b Operatori
1. **Eleonora Fabbroni** — *Responsabile Attività e Coadiutore del cane*
Idoneità professionale IAA codice n.E-13619 - www.digitalpet.it / Ministero della Salute
2. **Laura Cibeca** — *Coadiutore del cane*
Istruttore cinofilo - con idoneità professionale IAA codice n. E-0345 - www.digitalpet.it / Ministero della Salute
3. **Silvana Diverio** — *Veterinario esperto IAA*
Medico Veterinario - idoneità professionale IAA E-7754 - www.digitalpet.it / Ministero della Salute
4. **Sveva Gramantieri** — *Coadiutore del cane*
Idoneità professionale IAA codice n. E-14488 - www.digitalpet.it / Ministero della Salute
5. **Fortunata Esposito** — *Coadiutore del cane*
Istruttore cinofilo - con idoneità professionale IAA codice n. E-12349 - www.digitalpet.it / Ministero della Salute

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 9-9-2026
Nome e cognome del proponente: Eleonora Fabbroni
In qualità di: Direzione generale Baldo&Riccia

IL TEATRO DELLE EMOZIONI

SOGGETTO PROPONENTE Elisabetta Trupia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 6
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 12	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 volta a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 28,80 Per classe: 720
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Attraverso l'arte del teatro, scopriremo le emozioni che ci abitano e impareremo a gestirle.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Rosella de Leonibus-psicoterapueta- evidenzia la diffusa e preoccupante sofferenza emotiva dei bambini , iperstimolati dal punto di vista cognitivo ma con una scarsa educazione emozionale.
Il laboratorio teatrale intende creare uno spazio sicuro dove le bambine e i bambini possano esplorare le proprie emozioni ed esprimerle attraverso i linguaggi del corpo e della voce in relazione a sè ed al gruppo.
Il progetto prende a riferimento da una parte i principi della scuola attiva (per es. il Movimento di Cooperazione Educativa, F.Lorenzoni), dall'altra l'esperienza dei maestri di strada (C.Moreno) e del teatro di comunità (teatro delle Albe di M.Martinelli).
Fonti citate: Rosella de Leonibus; F. Lorenzoni; C. Moreno; M. Martinelli (citati senza data)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Prendendo in considerazione le nuove Indicazioni Nazionali, il progetto si raccorda in particolare con la competenza alfabetica funzionale (nello specifico con il riconoscimento e l'espressione di emozioni) e con la competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali (in particolare apprezzare la diversità delle modalità comunicative)

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Fornire strumenti alternativi alla parola per esprimere dei contenuti; potenziare linguaggi espressivi senza prediligere la parola così che ogni bambino possa trovare uno spazio comunicativo in base alle proprie caratteristiche.

4.d Finalità generali
1. Ampliare le modalità comunicative per riconoscere ed esprimere le emozioni
2. Valorizzare le potenzialità espressività individuali
3. Migliorare le dinamiche relazionali nel gruppo

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare le reazioni del corpo in base allo stimolo offerto dall'attività in modo ludico
2. Riconoscere e nominare il tipo di emozione che si prova
3. Esprimere le emozioni in maniera creativa attraverso i linguaggi espressivi del corpo e della voce

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il momento conclusivo è pensato come una lezione aperta rivolta alle famiglie per creare un'opportunità di incontro comunitario e di relazione con la classe.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Si lavora in cerchio secondo una modalità attiva, partecipata e sfruttando anche gli stimoli provenienti dai bambini

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
aula senza banchi, palestra

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
libri, cassa per la musica, materiali ludici

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe; Altro
Altro: feedback dei bambini, degli insegnanti e delle famiglie

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto si rivolge a tutta la classe, esigenze specifiche per alunni con bes verranno presentate e discusse prima dell'avvio in modo da declinare l'attività tenendo conto.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Elisabetta Trupia
8.b Forma giuridica: Esperto persona fisica
8.d Sito web: IG elisabetta.trupia; FB ti porto una storia-La Barchetta
8.e Referente del progetto: Elisabetta Trupia
8.f Qualifica e ruolo del referente: Operatrice teatrale professionale
8.g Telefono: 3395092503
8.h E-mail: elisabettatrupia@yahoo.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Esperienza pluriennale nell'ideazione, progettazione e conduzione di laboratori nelle scuole e in contesti sociali extrascolastici (centri diurni).
Operatrice teatrale per il progetto "Il teatro va a scuola" ass.Isola di confine, 2017-2020.
Docente di teatro per il progetto "Art lab" contro la povertà educativa della fondazione "Con i bambini", 2020-2022.
Co-conduzione scuola di teatro "Mutazioni" di Fontemmagiore teatro.
Laboratori teatrali negli istituti comprensivi 5,4,11 della provincia di Perugia.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: Elisabetta Trupia
In qualità di: esperto esterno

Storytime Stars

SOGGETTO PROPONENTE Kathleen Elizabeth Wood

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura; Didattica delle lingue straniere	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 5
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA Settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 1.6 Per classe: 40 Eur
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Biblioteca scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone un primo approccio alla lingua inglese rivolto ai bambini della scuola dell'infanzia e primaria, attraverso una metodologia ludica basata su libri illustrati, storytelling, canzoni, action rhymes, giochi e attività creative. Ogni incontro è organizzato intorno a un tema vicino all'esperienza dei bambini e alterna momenti di ascolto e comprensione a occasioni di partecipazione attiva e produzione orale. Le attività favoriscono familiarità con i suoni e le parole della lingua inglese in un contesto piacevole, interattivo e adeguato all'età.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Nella fascia 3-6 anni l'esposizione precoce a una lingua straniera può favorire familiarità con i suoi suoni, ritmi e parole, soprattutto quando avviene attraverso interazioni significative e attività adeguate all'età. La lettura condivisa di libri illustrati sostiene inoltre lo sviluppo linguistico, l'attenzione e la partecipazione del bambino (Bus, van IJzendoorn & Pellegrini, 1995; Mol & Bus, 2011). L'utilizzo integrato di storie, canzoni, movimento e gioco permette di proporre l'inglese in un contesto comunicativo, motivante e non valutativo.
Fonti citate: Bus, van IJzendoorn & Pellegrini, 1995; Mol & Bus, 2011

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda principalmente con i campi di esperienza "I discorsi e le parole" e "Il corpo e il movimento", integrando inoltre "Immagini, suoni, colori". Attraverso l'ascolto di storie, la ripetizione di parole ed espressioni, canzoni, action rhymes, giochi e attività grafiche, i bambini sviluppano capacità di ascolto, comprensione e partecipazione comunicativa. Il progetto valorizza inoltre l'espressione corporea, musicale e creativa e l'interazione con i coetanei.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra bene con la normale programmazione e gli obiettivi accademici per i bambini della materna e delle prime classi della scuola primaria, per esempio l'introduzione alla lettura, lo sviluppo della concentrazione necessaria per seguire una storia e la capacità di applicare la narrativa al discorso e alle attività collegate. Inoltre, temi trattati come stagioni, festività, animali, amicizia, emozioni, corpo, spazio e mezzi di trasporto sono comuni alla programmazione educativa delle classi e successivamente le insegnanti possono riprendere canzoni, parole, storie o attività grafiche proposte durante lo Storytime, favorendo la continuità dell'esperienza.

4.d Finalità generali
1. Promuovere il piacere dell'ascolto e della lettura attraverso libri illustrati e storytelling
2. Avvicinare i bambini alla lingua inglese attraverso un'esperienza comunicativa e adeguata all'età

4.e Obiettivi specifici
1. Ascoltare e seguire semplici storie, canzoni e filastrocche in lingua inglese.
2. Riconoscere e comprendere parole ed espressioni inglesi riferite ai temi affrontati.
3. Partecipare a canzoni, action rhymes e attività di gruppo seguendo semplici instruzioni in inglese.
4. Ripetere e utilizzare semplici parole ed espressioni inglesi in risposta a domande, giochi e attivit

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Al termine degli incontri i bambini potranno realizzare semplici elaborati grafici o creativi collegati ai temi e alle storie affrontate. Gli elaborati costituiscono una traccia concreta del percorso svolto e possono essere raccolti e restituiti alla scuola. Eventuali canzoni, action rhymes o brevi attività possono inoltre essere riprese in sezione dalle insegnanti.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Narrazione e storytelling; Attività motoria o psicomotoria

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Ogni incontro è costruito intorno a un tema e alterna momenti brevi e diversificati per mantenere l'attenzione dei bambini. L'attività può iniziare con un dialogo guidato, immagini o flashcards per introdurre il vocabolario; seguono lettura di libri illustrati, canzoni, action rhymes, giochi e attività di partecipazione orale. L'operatore alterna intenzionalmente momenti di ascolto a occasioni in cui i bambini possono rispondere, ripetere, scegliere, muoversi e interagire. Nella parte laboratoriale i bambini realizzano semplici attività grafiche o manuali, mentre l'operatore riprende individualmente il lessico e sostiene la partecipazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula con spazio sufficiente per consentire ai bambini di sedersi in cerchio e partecipare alle attività di movimento e gioco, nonché tavoli e sedie per la successiva attività laboratoriale. Sarebbe utile, ove disponibile, un dispositivo per la riproduzione audio.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Libri illustrati in lingua inglese, flashcards, giochi educativi, canzoni e materiali audio, schede operative e pagine da colorare, materiali per attività grafiche e creative e semplici giochi da tavolo. I materiali vengono selezionati e adattati in funzione dell'età dei bambini e del tema dell'incontro.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a tutti i bambini della scuola dell'infanzia e non richiede conoscenze preliminari della lingua inglese. Le attività utilizzano canali diversi – ascolto, immagini, movimento, musica, gioco e attività grafico-manuali – per favorire modalità differenti di partecipazione. Le istruzioni vengono accompagnate, quando necessario, da gesti, immagini e dimostrazioni pratiche. Il ritmo e la complessità delle attività possono essere adattati alle caratteristiche del gruppo e dei singoli bambini, prevedendo tempi, materiali e modalità di partecipazione flessibili. Particolare attenzione sarà posta alla partecipazione dei bambini con disabilità, BES o difficoltà linguistiche, in raccordo con le indicazioni degli insegnanti.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Kathleen Elizabeth Wood
8.b Forma giuridica: Impresa Individuale
8.c Sede: Via Raniero Gigliarelli, 56 Perugia
8.e Referente del progetto: Kathleen Elizabeth Wood
8.f Qualifica e ruolo del referente: Conduttrice delle Attività
8.g Telefono: 3891060560
8.h E-mail: katiewood80@yahoo.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'operatore è madrelingua inglese e in possesso di certificazione TESL. L'operatore svolge da tre anni attività di Storytime in lingua inglese rivolte a bambini della fascia 3-6 anni presso la Biblioteca Comunale Arconi di Perugia, con l'obiettivo di avvicinarli alla lingua e alla lettura attraverso libri illustrati, canzoni, action rhymes, giochi e attività creative. Le attività sono progettate e condotte direttamente dall'operatore, con particolare attenzione alla partecipazione dei bambini, all'alternanza tra ascolto e interazione e all'utilizzo di materiali adeguati all'età. L'operatore ha inoltre partecipato come lettrice/animatrice al progetto "Leggere nella Natura" organizzato dalle biblioteche del Comune di Perugia dal 15 Giugno al 14 Settembre 2025.

9.b Operatori
1. **Kathleen Elizabeth Wood** — *Conduttrice delle Attività*
Madrelingua inglese; certificazione TESL. Esperienza pluriennale come lettrice per bambini da 3-6 anni.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Kathleen Elizabeth Wood
In qualità di: Responsabile del progetto

Laboratorio Musicale Bella Stella

SOGGETTO PROPONENTE Daniel Queiroz Bastos

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Educazione musicale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 9
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE Variabile da 10 a 20 incontri, a seconda delle richieste	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO Variabile da 30 a 45 minuti, a seconda delle richieste	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 volta a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Da 30 a 50 euro/bambino, a seconda del numero di iscritti, del numero di incontri e durata totale.
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Questo laboratorio musicale è progettato come un percorso di propedeutica musicale pre-strumentale che anticipa e aiuta a sviluppare le compentenze necessarie, utilizzando la metodologia del corso Children's Music Laboratory (CML).
Il CML è stato sviluppato in Italia da Elena Enrico attraverso l'osservazione dei bambini nel loro approccio alla musica e allo strumento seguendo i principi del Metodo Suzuki anche detto Metodo della madre lingua.
Questo percorso ha come obiettivo lo sviluppo delle capacità motorie fini, la coordinazine, la disciplina, l'attitudine all'apprendimento, l'esperienza educativa fondata sull'ascolto; espressione e la scoperta del linguaggio musicale come strumento di crescita personale e relazionale; attività ludico-espressive; sviluppo della sensibilità sonora,

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Praticare musica in ambito scolastico offre ai giovani uno strumento prezioso per esprimere sé stessi, coltivare l'immaginazione creativa e leggere con maggiore consapevolezza la realtà che li circonda. La musica d'insieme rafforza inoltre il legame con il gruppo e affina le abilità comunicative e collaborative. (Hallam, 2010)
Numerosi studi confermano che il contatto con la musica fin dai primi anni di vita influisce positivamente sulla crescita cognitiva dei più piccoli, con effetti che si riflettono trasversalmente su molteplici ambiti dell'apprendimento scolastico. Sul piano didattico, lo studio della teoria musicale e la pratica strumentale sollecitano numerose funzioni cerebrali, rafforzando memoria, concentrazione e capacità di apprendimento in generale. (Schellenberg, 2004)
Fonti citate: Hallam, 2010; Schellenberg, 2004

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Questo progetto musicale si unisce con tutti i cinque "campi di esperienza", sui quali si basano le attività educative e didattiche della scuola dell'infanzia: "Il sé e l'altro" tramite autocontrollo, disciplina e appartenenza al gruppo; "Il corpo e il movimento" tramite coordinamento motorio e motricità fine; "Immagini, suoni, colori" tramite orecchio ritmico-melodico ed espressione vocale; "I discorsi e le parole" tramite lessico musicale e ascolto attivo; "La conoscenza del mondo" tramite sequenze, memoria e concetti logici nel ritmo e nelle scale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
La lezione è composta da vari momenti musicali diversi aventi obiettivi specifici. Per aiutare lo sviluppo delle lezioni come preparazione facciamo: saluto iniziale - facilitare la transizione da un'attività all'altra, giochi di attivazione corporea: brevi esercizi di movimento guidato per portare l'attenzione sul corpo, ascolto giornaliero: così da familiarizzare l'orecchio e attivare la memoria. Per l'approfondimento: ripetizione mirata con ripresa di alcuni elementi delle lezioni precidenti per favorire l'interiorizzazione, principalmente delle attività dove vengono osservate maggiore difficoltà. Per la rielaborazione: si può disegnare mentre si ascolta un brano collegando l'esperienza sonora al linguaggio visivo.

4.d Finalità generali
1. Nozioni musicali di base
2. Sviluppo della psicomotricità
3. Sviluppo della memoria

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere l'altezza dei suoni
2. Memorizzare testi e coreografie
3. Suonare variazioni ritmiche
4. Muoversi a tempo
5. Creare collaborazione tra i bambini
6. Utilizzare vari strumenti musicali

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
L'ultimo incontro è pensato come una lezione aperta alle famiglie, che parteciperanno attivamente insieme ai propri figli così da poter conoscere e condividere il lavoro svolto.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La lezione è composta da vari momenti musicali diversi: Saluto iniziale e finale, variazione ritmiche utilizzando strumenti percurssivi diversi, canzoni con canto e coreografie, esercizi di manualità fine e intonazione di scale maggiori e minori. Il maestro presenta l'esercizio eseguendolo una volta e i bambini lo ripetonoo imitando. Dopo si rifa l'esercizio insieme senza interruzioni.Una parte della lezione è anche dedicata al ripasso dei brani svolti in precedenza: in questo momento sono i bambini a condurre più attivamente l'esercizio.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Presa elettrica per collegare un pianoforte digitale/tastiera.
Aule con abbastanza spazio interno da poter fare essercizi che richiedano movimenti ampi. (ex:cerchi per giro tonto, suonare strumenti musicali)

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Per uso dell'insegante - Tastiera e strumentazione per utilizzo di tracce audio musicali.
Per uso dei bambini - Strumenti musicali (legnetti, nacchere, ovetti percurssivi,violini di legno..), Materiali vari (palline, fogli stampati con disegni, veli colorati, sticker)

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a tutti i bambini della scuola dell'infanzia, senza prerequisiti musicali. Richiede la capacità di partecipare ad attività di gruppo adeguate all'età e comprendere semplici istruzioni. Sono previsti adattamenti di tempi, spazi e materiali (strumentini leggeri e maneggevoli), sempre in compresenza dell'insegnante di sostegno e gradualità nelle richieste. Per l'inclusione si valorizza il canale non verbale della musica (ritmo, movimento, imitazione), utile anche per alunni con disabilità e/o bisogni educativi speciali, adattando obiettivi e modalità di partecipazione in coerenza con il piano educativo individualizzato e il piano didattico personalizzato. Tutte le attività si svolgono in spazi sicuri e sotto supervisione costante.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Daniel Queiroz Bastos
8.b Forma giuridica: Esperto-Persona fisica
8.c Sede: Via Ada 3
8.d Sito web: https://www.facebook.com/BellaStellaPerugia
8.e Referente del progetto: Daniel Queiroz Bastos
8.f Qualifica e ruolo del referente: Musicista, insegnante di musica
8.g Telefono: 3291693918
8.h E-mail: dqbastos@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Insegnante del Laboratorio Musica e Inglese nella Scuola Infanzia "H.C. Andersen" aa.23/24 e aa.24/25 e Scuola Infanzia XX Giugno aa.24/25 e aa.25/26. Insegnante del laboratorio musicale nella Scuola dell'infanzia di Mantignana aa. 24/25 e aa.25/26. Insegnante di propedeutica musicale nella Scuola Di Musica Il Pentagramma - Perugia aa.24/25 e aa.25/26. Tutte le attività sopracitate sono state realizzate con la metodologia del percorso musicale CML, proposto in questa scheda di presentazione, rivolta ai bambini nella fascia d'età 3-6 anni.

9.b Operatori
1. **Daniel Queiroz Bastos** — *Insegnante*
Laurea in canto lirico, laurea magistrale in musica da camera con pianoforte.
2. **Daniel Queiroz Bastos** — *Insegnante*
Abilitato nei corsi di propedeutica musicale Childrens music laboratory e Lullaby di Musical Garden

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Daniel Queiroz Bastos
In qualità di: diretto interessato.

MUSEO DEL GIOCO E DEL GIOCATTOLO DI PERUGIA

SOGGETTO PROPONENTE **MUSEO DEL GIOCO E DEL GIOCATTOLO**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Educazione al patrimonio culturale; Musei e didattica museale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 h	5.D.3 CADENZA PREVISTA La visita può svolgersi in un qualsiasi giorno della settimana , con accordi.	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 10 euro a bambino per visita e laboratorio iva inclusa.
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente; Museo, biblioteca o istituzione culturale	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il Museo del giocattolo di Perugia accoglie le classi delle scuole dell' infanza, primaria e secondaria per visitare la sua preziosa collezione composta da circa 2000 giocattoli che vanno dall' 800 ai giorni nostri. Il percorso è diviso per ambiti tematici : si parte dalla ricostruzione di un' aula scolastica degli anni '20 dove i bambini e ragazzi potranno scrivere col pennino intinto nel calamaio per spaziare tra giocattoli di ogni tipo fino al momento dello spettacolo di teatro e lanterna magica. La visita comprende un laboratorio di costruzione di un giocattolo ed è adatta a tutte le età.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La visita al museo del giocattolo è conoscere una delle realtà museali storiche della città. Non è solo un " tuffo nel
passato", ma un' esperienza di confronto e dialogo tra generazioni. I bambini e i ragazzi di oggi scoprono chi erano i bambini del passato e gli adulti si ritrovano bambini. Raccontiamo, in un modo interattivo e adatto a tutte le età, la condizione infantile attraverso l' evoluzione della società, di cui i giocattoli sono la rappresentazione in miniatura. Il nostro staff è accogliente, professionale e appassionato: intendiamo davvero far vivere un' esperienza ricca di spunti di riflessione, divertimento e meraviglia ai nostri visitatori e visitatrici, creando un' atmosfera rilassante e quasi "sospesa", lontana dalla frenesia, in una dimensione di autentico gioco.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
L' esperienza della visita al Museo si raccorda certamente con le discipline storiche e artistiche in quanto attraverso i giocattoli esposti, che sono contestualizzati in ambiti (la scuola, il mondo del lavoro, la distinzione tra generi, la vita nella campagna e nella città, il mondo dello spettacolo , teatro , pre cinema e cinema,...) si racconta l' evoluzione della società con i suoi cambiamenti, abitudini, rivoluzioni. Si aprono riflessioni sulle differenze e analogie tra la vita e i giochi di un tempo rispetto al presente, pertanto lo spettro delle discipline coinvolte include anche quelle umanistiche, filosofiche, antropologiche. Osservando alcuni particolari giochi e il loro funzionamento si possono toccare i campi delle discipline scientifiche.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
La collezione del Museo del giocattolo è molto vasta , gli ambiti in cui si snoda il percorso offrono numerosi stimoli di riflessione e possbilità di collegamenti con il programma scolastico o con specifiche tematiche che le/i insegnanti o
i ragazzi vogliono approfondire. Pertanto è possibile richiedere un focus su un particolare tema che verrà espletato
durante la visita guidata con i nostri materiali e che potrà essere motivo di lavoro in classe successivamente.

4.d Finalità generali
1. Conoscere il Museo osservando i giocattoli e la memoria che custodiscono.
2. Incuriosire, emozionare e divertire attraverso i giochi di un tempo ancora capaci di stupire.
3. Stimolare riflessioni e ragionamenti attraverso la visita interattiva alla collezione.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere nei giocattoli esposti i giocattoli simili ai propri e individuarne le differenze.
2. Scoprire un museo della città , unico nel suo genere , un luogo dove tornare con nonni e genitori.
3. Confrontare la propria realtà, modi di giocare e abitudini con quelle del passato.
4. Sperimentare i giochi di una volta osservandone fattura e funzionamento.
5. Riflettere, fare domande, commentare la collezione esposta confrontandosi con operatori e docenti.
6. Lasciarsi coinvolgere dai giocattoli in azione divertendosi, divenendo parte attiva della visita.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La visita guidata è interattiva e prevede un dialogo costante con i visitatori . Alcuni giocattoli verranno messi in funzione e osservati da vicino per stimolare la curiosità, altri giocattoli verranno fatti provare direttamente per stimolare la manualità e
il divertimento. La parte finale della visita prevede un momento di spettacolo e intrattenimento e un laboratorio di costruzione di un giocattolo da riportare in classe.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Si forniscono tutti i materiali necessari per lo svolgimento dei laboratori.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il museo del giocattolo ha un accesso comodo e senza barriere architettoniche. E' possibile , per le persone con difficltà nel movimento, parcheggiare proprio davanti all' ingresso e all' interno del museo possono girare carrozzine e deambulatori.
Sono presenti servizi wc per persone con disabilità.
La visita guidata è di facile comprensione per bambini e ragazzi di tutte le età e livello di apprendimento. Tutte le attività possono essere modulate a seconda dei diversi bisogni dei partecipanti, e se segnalati particolari difficoltà o esigenze possono essere preparati materiali appositi per includere tutte e tutti nel momento di visita.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: MUSEO DEL GIOCO E DEL GIOCATTOLO
8.b Forma giuridica: ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE ISCRITTA AL RUNTS
8.c Sede: Strada Perugia San Marco, San Marco PG
8.d Sito web: www.museodelgiocattolo.net
8.e Referente del progetto: Giulia Zeetti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Presidente dell' associazione Museo del gioco e del giocattolo e conduttrice delle attività.
8.g Telefono: 3407936887
8.h E-mail: museodelgiocattolo.perugia@gmail.com
8.i PEC: museodelgiocattolo@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Formazione teatrale con diplomi presso Accademia teatrale e scuole di perfezionamento professionale, dal 2002 esperienza di attrice professionista e regista di spettacoli per l' infnazia. Dal 2005 conduzione di laboratori teatrali nelle scuole dell' infanzia e nelle scuole primarie del territorio. Dal 2010 ideazione e conduzione del percorso di visita guidata e laboratori didattici presso il Museo del giocattolo per scuole di ogni ordine e grado. Dal 2015 conduzione di laboratori teatrali in sinergia con i materiali del museo presso teatri e scuole pubbliche private dell' Umbria. Ideazione e realizzazione di mostre a tema con relativi spettacoli e laboratori.

9.b Operatori
1. **Chiara Mancini** — *operatrice e conduttrice della visita e dei laboratori*
diplomi in scuole professionali di teatro e corsi di aggiornamento sulla formazione .
2. **Giovanni Mackowski** — *operatore e conduttore della visita e laboratori*
Laurea, esperienza sul campo nella' allestimento di mostre per il museo e conduzione di laboratori

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: Giulia Zeetti
In qualità di: Direttrice del Museo del gioco e del giocattolo di Perugia

IL MAGICO MONDO DEL PRE-CINEMA

SOGGETTO PROPONENTE **MUSEO DEL GIOCO E DEL GIOCATTOLO PERUGIA**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Educazione artistica e visiva; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 3	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1.15 h	5.D.3 CADENZA PREVISTA A scelta della scuola.	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 25 euro a bambino
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Percorso di avvicinamento alle tecniche del cinema , del pre-cinema e del teatro delle ombre attraverso l' osservazione degli strumenti originali del museo (proiettori, lanterne magiche, zootropi, prassinoscopi, teatrini delle ombre) e di laboratori con spettacolo finale. Il progetto si articola in 3 incontri : il primo dedicato al tema luce/ombra con la costruzione di una sagoma per creare un teatro delle ombre in classe. Il secondo incontro sarà dedicato al tema delle illusioni ottiche con la costruzione di un taumatropio. Il terzo incontro sarà uno spettacolo con proiezioni di lanterna magica d' epoca.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Lo scopo di questo interessante percorso è quello di avvicinare bambini e studenti alla conoscenza dell' affascinante mondo del cinema e del pre-cinema ed in particolare all' osservazione del comportamento della luce e del suo utilizzo per proiezioni e giochi di illusione ottica. Si stimola la curiosità dei ragazzi verso strumentazioni e oggetti particolari, rari e poco conosciuti che sono stati alla base dell' odierno cinema. Prima del proiettore cinematografico la lanterna magica, prima della lanterna magica, il teatro delle ombre. Un viaggio affascinante nella storia delle immagini in movimento con spazio alla creatività e fantasia durante i laboratori in cui le e i partecipanti costriranno personaggi per una storia di ombre e luce e sperimenteranno il fascino dell' illusione.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto racconta l' innovazione tecnologica della proiezione di immagini fosse e in movimento che ha portato al Cinema di oggi dunque è possibile fare collegamenti con le discipline storiche, artistiche e tecnlogiche.
Il traguardo per lo sviluppo delle competenze sta nel ricevere nuove conoscenze e nello sperimentare creatvità e manualità per costruire i manufatti proposti nei laboratori che troveranno la laoro applicazione in piccole resitituzioni al termine degli incontri e riscontro nello spettacolo finale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
E' possibile coordinare i nostri interventi con la programmazione ad esempio per le classi quinte e prima media,inserendo interventi realitvi ai periodi storici in cui tali innovazioni tecnologiche furono attuate, oppure, per le classi terze e quarte, scegliendo di inserire tra i personaggi del teatrino delle ombre elementi o personaggi studiati durante l'anno.
Se richiesto, verranno fornite delle schede didattiche per proseguire l'attività in classe con giochi, illustrazioni e materiali didattici di lavoro.

4.d Finalità generali
1. conoscenza del pre-cinema e del funzionamento della luce.
2. osservazione della lanterna magica, antico proiettore ottocentesco.
3. creazione di forme e sagome per ideare un teatro di ombre e costruzione di un gioco di illusione.

4.e Obiettivi specifici
1. stimolare nuove conoscenze
2. osservare immagini fisse e in movimento attraverso strumentazioni d' epoca non consuete
3. allenare lo sguardo alla visione di immagini differenti dal solito
4. confrontare le tecniche di proiezione di immagini del passato con quelle di oggi
5. invetare e produrre una piccola rappresentazione giocando con le forme e la luce

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Spettacolo o performance

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il progetto si conclude con un momento di spettacolo-dimostrazione di lanterna magica , dedicato a tutte le classi per ritrovare le cose scoperte e imparate durante il progetto attraverso un susseguirsi di immagini con musica che producono un effetto di stupore e meraviglia. Un' occasione unica per assistere ad una proiezione di lanterna magica del 1800, con vetrini originali di immagini fisse e in movimento, accompagnata da strumenti automatici d'epoca come carillons e organetti a manovella.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Gli alunni metteranno in pratica le tecniche illustrate durante i laboratori costruendo oggetti inerenti al progetto che utilizzeranno in forma ludico-espressiva durante la parte finale degli incontri .

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
I primi due incontri possono svolgersi in aula o aula laboratorio. Per l' incontro finale, ovvero il momento di spettacolo di lanterna magica, se si accorpano più classi, sarebbe ideale avere a disposizione un auditorium o palestra o sala il più possibile oscurabile. Si richiedono agli alunni di usare forbicine , matita e colori.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Tutti i kit necessari per lo svolgimento dei laboratori, gli strumenti del museo, i proiettori, i teatrini delle ombre, la lanterna magica. Tutti gli oggetti sono d' epoca e provengono dal Museo del gioco e del giocattolo di Perugia.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Le attività proposte possono essere adattate a persone con disabilità o esigenze speciali nel calibrare le spiegazioni e/o nel semplificare i passaggi tecnici dei laboratori manuali. Per quanto riguarda la fruizione dello spettacolo finale, non si prevedono particolari problemi.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: MUSEO DEL GIOCO E DEL GIOCATTOLO PERUGIA
8.b Forma giuridica: ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE ISCRITTA AL RUNTS
8.c Sede: Strada Perugia - San Marco, San Marco PG
8.d Sito web: www.museodelgiocattolo.net
8.e Referente del progetto: Giulia Zeetti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Presidente dell' associazione e conduttrice degli incontri.
8.g Telefono: 3407936887
8.h E-mail: museodelgiocattolo.perugia@gmail.com
8.i PEC: museodelgiocattolo@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Formazione teatrale con diplomi presso Accademia teatrale e scuole di perfezionamento professionale, dal 2002 esperienza di attrice professionista e regista di spettacoli per l' infnazia. Dal 2005 conduzione di laboratori teatrali nelle scuole dell' infanzia e nelle scuole primarie del territorio. Dal 2010 ideazione e conduzione del percorso di visita guidata e laboratori didattici presso il Museo del giocattolo per scuole di ogni ordine e grado. Dal 2015 conduzione di laboratori teatrali in sinergia con i materiali del museo presso teatri e scuole pubbliche private dell' Umbria. Ideazione e realizzazione di mostre a tema con relativi spettacoli e laboratori.

9.b Operatori
1. **Chiara Mancini** — *operatrice*
diplomi in scuole di teatro e corso di aggiornamento sulla formazione
2. **Giovanni Mackowski** — *operatore*
laurea, esperienza nellaq conduzione di labortori presso il museo del giocattolo di Perugia

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: Giulia Zeetti
In qualità di: direttrice del museo del gioco e del giocattolo di Perugia

DENTRO L'ARTE – Entrare nei quadri, vivere le immagini

SOGGETTO PROPONENTE **Associazione Atlas APS**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Creatività ed espressione artistica; Cinema e linguaggi audiovisivi	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10 incontri a classe	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale, secondo calendario concordato con la scuola	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: € 30,00 Per classe: € 750,00
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
DENTRO L'ARTE è un laboratorio espressivo e multidisciplinare che integra arte, arteterapia e tecnologie immersive. Attraverso il sistema Painteraction e la realtà aumentata, bambini e ragazzi potranno entrare virtualmente nelle opere d'arte, interagire con immagini, colori, forme e suoni e trasformare il proprio movimento in parte dell'esperienza visiva. Il percorso alterna attività artistiche tradizionali ed esperienze digitali, permettendo ai partecipanti di creare immagini, animarle e abitarle attraverso il corpo. L'opera d'arte diventa così uno spazio da esplorare e reinterpretare, favorendo creatività, partecipazione, relazione e sperimentazione di differenti linguaggi espressivi.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Bambini e ragazzi vivono quotidianamente immersi nelle immagini e nelle tecnologie, spesso utilizzate prevalentemente in modo passivo. Il progetto nasce dall'esigenza di trasformare questa familiarità in un'esperienza attiva, creativa e partecipata, nella quale il digitale diventa strumento di espressione e non semplice fruizione. L'incontro tra arte, movimento, immagini, suoni e realtà aumentata permette di sperimentare differenti modalità comunicative, valorizzando anche forme espressive non verbali. L'esperienza favorisce partecipazione, curiosità, creatività e relazione, offrendo a ciascun alunno differenti possibilità di accesso e coinvolgimento.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda ai campi di esperienza della scuola dell'infanzia e alle aree artistiche, espressive, tecnologiche e motorie della scuola primaria e secondaria di I grado. Le attività permettono di osservare e reinterpretare immagini e opere d'arte, sperimentare colori, forme, movimento e suono e utilizzare in maniera creativa strumenti digitali. Il percorso sostiene inoltre la capacità di comunicare attraverso linguaggi diversi dalla parola, leggere e produrre immagini, sviluppare consapevolezza corporea e partecipare a processi creativi individuali e collettivi.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può essere integrato con percorsi dedicati all'arte e all'immagine, al patrimonio artistico, alla musica, al movimento e all'educazione digitale. Gli insegnanti potranno individuare opere, artisti o temi collegati alla programmazione della classe da utilizzare come punto di partenza per le esperienze immersive. Le produzioni realizzate dagli alunni potranno successivamente essere riprese in classe attraverso attività grafiche, narrative, audiovisive o interdisciplinari. L'esperienza consente così di creare un collegamento tra osservazione dell'opera, produzione personale, movimento corporeo e trasformazione digitale dell'immagine.

4.d Finalità generali
1. Promuovere creatività ed espressione personale attraverso l'integrazione tra linguaggi artistici, co
2. Avvicinare bambini e ragazzi all'arte attraverso modalità immersive, partecipative e multisensoriali
3. Favorire relazione, collaborazione e inclusione attraverso esperienze artistiche condivise.

4.e Obiettivi specifici
1. Osservare e riconoscere elementi quali colore, forma, spazio e movimento all'interno di immagini e o
2. Sperimentare differenti tecniche e linguaggi espressivi, tradizionali e digitali.
3. Utilizzare corpo e movimento come strumenti di interazione con immagini e suoni.
4. Rielaborare creativamente un'opera d'arte attraverso produzioni personali e collettive.
5. Utilizzare la realtà aumentata e gli strumenti audiovisivi in modo creativo e partecipato.
6. Collaborare alla costruzione di un'esperienza artistica condivisa.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Mostra o esposizione; Restituzione alle famiglie; Prodotto audiovisivo o digitale; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il percorso si concluderà con una restituzione delle esperienze realizzate dalla classe. Disegni, immagini e produzioni artistiche potranno essere digitalizzati e trasformati in ambienti visivi con cui gli alunni interagiranno attraverso corpo, movimento e suono. Le esperienze immersive potranno essere documentate attraverso immagini o brevi sequenze audiovisive, nel rispetto delle autorizzazioni previste. Il materiale prodotto potrà essere organizzato in una restituzione finale alla scuola, creando una narrazione collettiva del percorso: dall'incontro con l'opera d'arte alla sua reinterpretazione, fino alla possibilità di "entrare" nell'immagine e diventarne parte attiva.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso utilizza un approccio laboratoriale ispirato all'arteterapia, declinato in ambito educativo e non terapeutico, nel quale il processo creativo assume maggiore rilevanza rispetto al risultato estetico. L'esperienza alterna osservazione, produzione artistica e interazione digitale. Attraverso Painteraction e la realtà aumentata, immagini e opere possono trasformarsi in ambienti interattivi: il movimento genera segni, colori ed effetti visivi, la voce può produrre immagini e suoni e gli elaborati degli alunni possono diventare scenari da "abitare". Il lavoro individuale e di gruppo favorisce sperimentazione, partecipazione, relazione e libertà espressiva.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
È richiesto uno spazio adeguato allo svolgimento delle attività artistiche e di movimento, con possibilità di oscuramento parziale durante le esperienze immersive. Necessari per l'attività LIM/videoproiettore e connessione internet. Per le attività espressive potranno essere richiesti materiali di uso comune già presenti nella scuola, concordati preventivamente con gli insegnanti.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il soggetto proponente mette a disposizione il sistema tecnologico necessario alle attività Painteraction e alle esperienze di realtà aumentata, nonché i materiali specifici previsti per le attività artistiche e digitali. Immagini, opere e contenuti utilizzati saranno selezionati in relazione all'età degli alunni e al percorso concordato con gli insegnanti

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è strutturato per favorire la partecipazione di tutti gli alunni attraverso una pluralità di canali: visivo, corporeo, sonoro, manipolativo e digitale. Le attività non richiedono un'unica modalità di risposta e permettono a ciascuno di partecipare secondo le proprie possibilità. L'interazione con immagini, colori, movimento e suono può facilitare il coinvolgimento anche di alunni con difficoltà linguistiche, comunicative, cognitive o motorie. Consegne, tempi e strumenti saranno adattabili alle esigenze del gruppo e dei singoli alunni, in accordo con gli insegnanti. Il lavoro condiviso valorizza differenze, cooperazione e partecipazione, evitando modelli prestazionali.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione Atlas APS
8.b Forma giuridica: Ente del terzo settore
8.c Sede: strada villa gemini 4, 06126 Perugia
8.d Sito web: https://www.atlascentre.eu/
8.e Referente del progetto: Rosa Santoro
8.f Qualifica e ruolo del referente: conduttore delle attività-arteterapeuta
8.g Telefono: 3491468619
8.h E-mail: rosa.santoro@atlascentre.eu

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'Associazione Atlas sviluppa percorsi educativi che integrano linguaggi espressivi, arte e nuove tecnologie, promuovendo un uso creativo e inclusivo del digitale. Utilizza il sistema interattivo Painteraction, ideato da Simone Donnari, e dal 2018 realizza laboratori espressivi a mediazione tecnologica presso l'Istituto Serafico di Assisi. Ha realizzato con l'Istituto Comprensivo Comparozzi di Perugia il progetto "Educare Insieme", finanziato dal Ministero, e nel 2023 ha collaborato con la Direzione Didattica di Todi al progetto "INC.AN.TO – CinemaScuola LAB", che ha coinvolto circa 300 bambini dell'infanzia e primaria. Atlas ha inoltre sviluppato progetti PON e percorsi inclusivi con realtà aumentata e tecnologie digitali.

9.b Operatori
1. **Rosa Santoro** — *Conduttore attività*
arteterapeuta- operatore centro atlas
2. **Nicola Boccolini** — *Conduttore attività*
operatore centro atlas-esperto in laboratori espressivi
3. **Lisa Donnari** — *Conduttore attività*
operatore centro atlas-esperto in laboratori espressivi

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Antonio Santoro
In qualità di: Legale Rappresentante di Associazione Atlas APS

STORIE IN SCENA – Dall'immagine al racconto

SOGGETTO PROPONENTE **Associazione Atlas APS**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Scrittura creativa e narrazione; Storytelling e pratiche narrative	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10 incontri per classe	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale, secondo calendario concordato con la scuola	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: € 30,00 Per classe: € 750,00
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
STORIE IN SCENA è un laboratorio di scrittura creativa e storytelling nel quale immagini, parole e materiali semplici diventano strumenti per inventare e raccontare storie. Attraverso le carte Dixit, bambini e ragazzi saranno accompagnati nella costruzione di personaggi, ambientazioni, eventi e intrecci narrativi. Divisi in piccoli gruppi, elaboreranno una storia condivisa e ne realizzeranno i protagonisti sotto forma di burattini, utilizzando carta di giornale, nastro di carta, carte colorate, crespa e velina. Ogni gruppo costruirà anche un piccolo teatro nel quale mettere in scena e animare il proprio racconto. Le rappresentazioni saranno videoregistrate per realizzare una restituzione finale del percorso.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Raccontare permette a bambini e ragazzi di organizzare pensieri, esperienze e immaginazione, attribuendo significato a ciò che osservano e inventano. Il progetto risponde al bisogno di sviluppare competenze narrative e comunicative attraverso modalità coinvolgenti, capaci di affiancare alla parola scritta immagini, oralità, manualità e rappresentazione. La costruzione collettiva di una storia permette inoltre di sperimentare ascolto, confronto e negoziazione: ogni partecipante porta idee e punti di vista che devono trovare spazio in una narrazione comune. L'immagine diventa così un dispositivo generativo capace di stimolare immaginazione, linguaggio e produzione narrativa.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda alle competenze linguistiche attraverso comprensione e produzione di testi narrativi, arricchimento lessicale, comunicazione orale e organizzazione logica e temporale del racconto. Le attività consentono di riconoscere e utilizzare gli elementi fondamentali della narrazione: personaggi, ambientazione, situazione iniziale, sviluppo, evento problematico e conclusione. La dimensione interdisciplinare coinvolge inoltre arte e immagine, tecnologia e attività espressive attraverso la progettazione dei personaggi, la costruzione dei burattini e del teatro, la rappresentazione scenica e la documentazione audiovisiva.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il laboratorio può affiancare la programmazione della classe relativa al testo narrativo, alla produzione scritta e orale, alla lettura delle immagini e alla comunicazione. Gli insegnanti potranno riprendere le storie create per approfondire struttura del racconto, sequenze, dialoghi, descrizione dei personaggi e differenti punti di vista. Il percorso si presta inoltre a collegamenti interdisciplinari con arte e immagine, educazione teatrale e digitale. Il prodotto conclusivo permette di trasformare il testo in una narrazione rappresentata, mettendo in relazione parola, immagine, oggetto, voce e azione.

4.d Finalità generali
1. Promuovere il piacere di inventare, scrivere e raccontare storie attraverso modalità creative e part
2. Sviluppare competenze linguistiche, narrative, espressive e comunicative.
3. Favorire collaborazione, ascolto e costruzione condivisa attraverso la narrazione di gruppo.

4.e Obiettivi specifici
1. Utilizzare immagini come stimolo per generare idee e costruire narrazioni.
2. Individuare e organizzare gli elementi fondamentali di una storia.
3. Elaborare oralmente e per iscritto un racconto coerente.
4. Collaborare in piccolo gruppo alla costruzione di una narrazione condivisa.
5. Trasformare personaggi e ambientazioni narrative in produzioni tridimensionali.
6. Raccontare e mettere in scena una storia attraverso voce, burattini e azione.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Spettacolo o performance; Prodotto audiovisivo o digitale; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Ogni piccolo gruppo realizzerà una storia originale nata dagli stimoli visivi delle carte Dixit. Dopo la fase di ideazione e scrittura, i bambini costruiranno con materiali semplici i burattini dei personaggi e un piccolo teatro nel quale ambientare il racconto. La storia verrà quindi trasformata in una breve rappresentazione: i partecipanti distribuiranno ruoli e voci, animeranno i personaggi e metteranno in scena quanto ideato insieme. Le rappresentazioni saranno videoregistrate, nel rispetto delle autorizzazioni previste, e costituiranno la restituzione conclusiva del percorso, documentando il passaggio dall'immagine alla parola, dalla parola alla costruzione e dalla costruzione alla narrazione in scena.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso utilizza una metodologia laboratoriale e cooperativa. Le carte Dixit vengono impiegate come stimoli visivi aperti, capaci di generare associazioni, personaggi, ambientazioni e possibili sviluppi narrativi. I bambini lavorano in piccoli gruppi: osservano le immagini, formulano ipotesi, condividono idee e costruiscono progressivamente una storia comune. La narrazione viene poi tradotta dal piano verbale a quello concreto attraverso la realizzazione manuale di personaggi e scenografie e successivamente trasformata in azione attraverso il teatro dei burattini. L'operatore accompagna il processo senza fornire una storia precostituita, sostenendo autonomia, confronto e partecipazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Spazio con tavoli organizzabili per il lavoro in piccoli gruppi e materiale di cancelleria di uso comune. Per la fase di costruzione potranno essere utilizzati anche materiali semplici e di recupero disponibili a scuola, schotch carta, quotidiani. Per la restituzione finale sarà utile uno spazio nel quale i gruppi possano rappresentare e videoregistrare le storie realizzate.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Carte Dixit per l'attivazione narrativa; carta di giornale, nastro adesivo di carta, cartoncini e carte colorate, carta crespa e velina, colori, colla e materiali semplici per la costruzione dei burattini, delle scenografie e dei piccoli teatri, quotidiani. I materiali specifici necessari alla conduzione del laboratorio saranno messi a disposizione dal proponente.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il laboratorio utilizza differenti linguaggi – immagine, parola, scrittura, manipolazione, voce e azione – offrendo a ciascun bambino diverse possibilità di partecipazione. Le carte Dixit consentono di avviare la narrazione anche a partire dall'osservazione e dall'associazione visiva, facilitando il coinvolgimento di chi incontra maggiori difficoltà nella produzione scritta. Nei piccoli gruppi i compiti potranno essere differenziati: ideare, raccontare, scrivere, costruire, disegnare o animare un personaggio diventano contributi ugualmente significativi. Tempi, consegne e modalità operative saranno adattabili in accordo con gli insegnanti, valorizzando competenze individuali, cooperazione e supporto tra pari.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione Atlas APS
8.b Forma giuridica: Ente del Terzo Settore
8.c Sede: strada villa gemini 4, 06126 Perugia
8.d Sito web: https://www.atlascentre.eu/
8.e Referente del progetto: Rosa Santoro
8.f Qualifica e ruolo del referente: arteterapeuta conduttore delle attività
8.g Telefono: 3491468619
8.h E-mail: rosa.santoro@atlascentre.eu

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'Associazione Atlas vanta una consolidata esperienza nella progettazione e conduzione di percorsi educativi, narrativi, creativi ed espressivi rivolti a bambini, ragazzi e docenti. Ha già realizzato laboratori di storytelling presso l'Istituto Comprensivo di Todi e l'Istituto Comprensivo Foligno 5 e nell'ambito di percorsi di formazione rivolti ai docenti a Bevagna, Bastia Umbra e Assisi. Nel 2022 ha inoltre condotto presso la Scuola Primaria Comparozzi di Perugia moduli PON dedicati a creatività, relazione e linguaggi espressivi e nel 2023 ha collaborato al progetto "INC.AN.TO – CinemaScuola LAB", rivolto a circa 300 bambini dell'infanzia e primaria.

9.b Operatori
1. **Rosa Santoro** — *conduttore attività*
arteterapeuta-operatore atlas
2. **Nicola Boccolini** — *conduttore attività*
operatore atlas-esperto in laboratori espressivi
3. **Lisa Donnari** — *conduttore attività*
operatore atlas-esperto in laboratori espressivi

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Antonio Santoro
In qualità di: legale rappresentante di Associazioen Atlas Onlus

IO, TU, NOI – Emozioni, relazioni e creatività

SOGGETTO PROPONENTE Associazione Atlas APS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo; Educazione affettiva ed emotiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10 per classe	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA un incontro a settimana, secondo calendario concordato con la scuola	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: € 30,00 Per classe: € 750,00
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
IO, TU, NOI è un percorso educativo di gruppo che utilizza strumenti e linguaggi dell'arteterapia per accompagnare bambini e ragazzi nell'esplorazione delle emozioni, delle relazioni e dei modi di stare insieme. Colore, segno, immagini e materiali artistici diventano mediatori attraverso cui riconoscere e rappresentare emozioni, punti di vista e modalità relazionali. Le esperienze individuali si alternano a lavori in coppia e di gruppo, favorendo ascolto, rispetto delle differenze, collaborazione e senso di appartenenza. Il laboratorio ha finalità esclusivamente educative, formative e preventive e non prevede interventi clinici, diagnostici o terapeutici.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La scuola è uno dei principali contesti nei quali bambini e ragazzi sperimentano appartenenza, confronto, differenze e relazioni tra pari. Il progetto risponde al bisogno di offrire spazi educativi nei quali riconoscere ed esprimere emozioni, sviluppare ascolto e consapevolezza delle proprie modalità relazionali e sperimentare forme positive di collaborazione. I linguaggi artistici permettono di affrontare questi temi attraverso modalità non esclusivamente verbali, rendendo possibile una pluralità di forme di partecipazione. Il gruppo diventa uno spazio di esperienza nel quale il contributo individuale incontra quello degli altri, favorendo rispetto, inclusione e valorizzazione delle differenze.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il percorso si raccorda trasversalmente all'educazione civica e alle competenze personali, sociali ed espressive, favorendo riconoscimento delle emozioni, ascolto, rispetto reciproco, collaborazione e partecipazione alla vita del gruppo. Le attività artistiche permettono inoltre collegamenti con arte e immagine attraverso l'utilizzo consapevole di colori, segni, forme e materiali come strumenti comunicativi. Il percorso sostiene la capacità di esprimere il proprio punto di vista, accogliere quello degli altri, lavorare insieme e riconoscere le differenze come risorsa all'interno della classe.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi con le attività della classe dedicate alla convivenza, alle relazioni tra pari, all'educazione emotiva, all'inclusione e alla cittadinanza. Gli insegnanti potranno riprendere le esperienze attraverso conversazioni, produzioni scritte, attività artistiche o lavori collettivi, collegandole ai percorsi educativi già presenti nella programmazione. Gli elaborati non saranno interpretati in chiave diagnostica, ma utilizzati come strumenti di espressione, comunicazione e condivisione. Il laboratorio mantiene pertanto una finalità educativa e preventiva, coerente con il contesto scolastico.

4.d Finalità generali
1. Favorire il riconoscimento e l'espressione delle emozioni attraverso linguaggi artistici ed espressi
2. Promuovere relazioni positive, ascolto, collaborazione e rispetto delle differenze.
3. Rafforzare partecipazione e senso di appartenenza al gruppo classe.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e denominare differenti stati emotivi.
2. Rappresentare emozioni ed esperienze attraverso colori, segni, forme e immagini.
3. Sperimentare modalità differenti di espressione e comunicazione.
4. Ascoltare e rispettare i contributi e i punti di vista degli altri.
5. Collaborare alla realizzazione di produzioni artistiche condivise.
6. Riconoscere il valore delle differenze individuali all'interno del gruppo.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il percorso si concluderà con la realizzazione di un'opera collettiva costruita progressivamente attraverso i contributi dei partecipanti. Segni, colori, immagini e produzioni realizzate durante gli incontri confluiranno in una composizione capace di rappresentare simbolicamente il gruppo e la pluralità delle persone che lo compongono. Non sarà ricercato un risultato estetico prestabilito: il valore dell'opera sarà nel processo condiviso che l'ha generata. La restituzione finale permetterà alla classe di osservare il percorso compiuto e riconoscere come contributi differenti possano convivere e diventare parti di una costruzione comune

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto utilizza metodologie e strumenti dell'arteterapia all'interno di una cornice esclusivamente educativa e preventiva. La produzione artistica non viene valutata sul piano estetico né interpretata in chiave clinica: segno, colore, immagine e materia vengono utilizzati come mediatori dell'espressione e della relazione. Le attività alternano esperienze individuali, in coppia, in piccolo gruppo e collettive, permettendo di sperimentare progressivamente il rapporto tra sé e gli altri. L'operatore facilita il processo creativo e la condivisione, rispettando tempi, modalità espressive e possibilità di ciascun partecipante e favorendo un clima non giudicante e inclusivo.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Nessun ruolo richiesto agli insegnanti

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
aula con tavoli e sedie facilmente spostabili, disponibilità di acqua e materiale di cancelleria di uso comune

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
materiali artistici ed espressivi diversificati quali carte, cartoncini, colori, pastelli, tempere, materiali grafici, immagini e altri materiali semplici o di recupero individuati in relazione alle singole attività.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto utilizza linguaggi artistici e non verbali che consentono differenti modalità di partecipazione, senza richiedere specifiche abilità artistiche. Attività, consegne, tempi e materiali potranno essere adattati alle caratteristiche del gruppo e alle esigenze degli alunni con disabilità, BES o difficoltà linguistiche, cognitive, comunicative o relazionali, in accordo con gli insegnanti. Il lavoro individuale permette di valorizzare l'espressione personale, mentre le esperienze in coppia e di gruppo favoriscono incontro, cooperazione e supporto tra pari. Ogni produzione viene accolta senza giudizio estetico, valorizzando differenze, possibilità espressive e contributo personale.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione Atlas APS
8.b Forma giuridica: Ente del terzo settore
8.c Sede: strada villa gemini 4, 06126 Perugia
8.d Sito web: https://www.atlascentre.eu/
8.e Referente del progetto: Simone Donnari
8.f Qualifica e ruolo del referente: conduttore delel attività-arteterapeuta
8.g Telefono: 3475344475
8.h E-mail: simonedonnari@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'Associazione Atlas vanta una consolidata esperienza nella progettazione e conduzione di percorsi educativi, espressivi e inclusivi rivolti a bambini e ragazzi, utilizzando anche linguaggi artistici e strumenti dell'arteterapia. Negli ultimi due anni ha collaborato con diversi Istituti scolastici nell'ambito dei progetti PNRR Mentoring, maturando una significativa esperienza nel lavoro educativo con bambini e adolescenti. Ha inoltre realizzato progetti PON presso scuole primarie, tra cui la Scuola Comparozzi di Perugia, con attività dedicate a creatività, relazione e inclusione, e dal 2018 collabora con l'Istituto Serafico di Assisi attraverso laboratori espressivi a mediazione artistica e tecnologica.

9.b Operatori
1. **Simone Donnari** — *Conduttore attività*
Arteterapeuta
2. **Rosa Santoro** — *Conduttore attività*
Arteterapeuta
3. **Nicola Boccolini** — *Conduttore attività*
Psicologo- esperto in laboratori espressivi

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Antonio Santoro
In qualità di: legale rappresentante di Associazione Atlas APS

QUANTI QUANTI! – Fisica quantistica, relazioni & sincronie

SOGGETTO PROPONENTE **Associazione Atlas APS**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 5. Educazione scientifica, STEM e tecnologie		3. DESCRITTORI Educazione STEM e STEAM; Tecnologia e innovazione	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10 incontri per classe	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA Settimanale,secondo calendario concordato con la scuola	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: €30 Per classe: € 750,00
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
QUANTI QUANTI! avvicina bambini e ragazzi alla fisica quantistica attraverso un percorso esperienziale, creativo e adeguato alle diverse età. Concetti come possibilità, osservazione, connessione e relazione diventano occasioni per sperimentare, formulare ipotesi, collaborare e sviluppare il pensiero divergente. Per le classi più piccole il percorso utilizza LEGO, costruzioni e attività ludiche per rendere accessibili idee complesse attraverso l'esperienza concreta. Per i più grandi si integrano attività di gruppo, linguaggi creativi e strumenti digitali, favorendo curiosità scientifica, problem solving, comunicazione e cooperazione.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Bambini e ragazzi crescono in una realtà caratterizzata da rapidi cambiamenti scientifici e tecnologici, che richiede curiosità, flessibilità cognitiva e capacità di affrontare problemi da prospettive differenti. Il progetto risponde al bisogno di avvicinare gli alunni al pensiero scientifico attraverso esperienze accessibili, concrete e partecipate. La fisica quantistica diventa uno stimolo per interrogarsi su fenomeni, possibilità e connessioni, senza anticipare contenuti specialistici. Gioco, costruzione, sperimentazione e collaborazione consentono di avvicinare concetti complessi rispettando età e modalità di apprendimento differenti.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con il curricolo attraverso lo sviluppo delle competenze scientifiche, tecnologiche, matematiche, digitali e sociali. Le attività favoriscono osservazione, formulazione di domande e ipotesi, sperimentazione, individuazione di relazioni, progettazione e verifica delle soluzioni. Per la scuola primaria l'esperienza concreta e manipolativa sostiene la comprensione e la capacità di rappresentare fenomeni e relazioni; nella secondaria il percorso permette di approfondire il rapporto tra scienza, tecnologia e realtà contemporanea, sviluppando pensiero critico, collaborazione e capacità argomentativa.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il percorso può integrarsi con la programmazione di scienze, tecnologia, matematica ed educazione civica senza configurarsi come anticipazione disciplinare della fisica quantistica. Gli insegnanti potranno preparare gli alunni attraverso attività su osservazione, materia, energia, tecnologia e metodo scientifico e successivamente rielaborare l'esperienza mediante testi, rappresentazioni grafiche, mappe, costruzioni o prodotti digitali. Le attività possono inoltre diventare punto di partenza per percorsi interdisciplinari dedicati alla storia delle scoperte scientifiche, all'innovazione e alle applicazioni della scienza nella vita quotidiana.

4.d Finalità generali
1. Promuovere curiosità e interesse verso la scienza attraverso modalità esperienziali, creative e acce
2. Favorire pensiero divergente, capacità di formulare ipotesi e ricerca di differenti soluzioni.
3. Sviluppare collaborazione, comunicazione e partecipazione attraverso esperienze di progettazione con

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere alcuni concetti introduttivi collegati alla fisica quantistica attraverso esperienze ade
2. Osservare fenomeni e formulare domande e ipotesi.
3. Utilizzare LEGO o materiali creativi per rappresentare concretamente idee, connessioni e possi
4. Sperimentare strategie differenti nella risoluzione di problemi.
5. Collaborare alla progettazione e realizzazione di attività condivise.
6. Descrivere e rappresentare l'esperienza utilizzando linguaggi scientifici, creativi e digitali.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Prodotto audiovisivo o digitale; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il percorso si concluderà con una restituzione capace di documentare il processo di scoperta realizzato dalla classe. Le costruzioni, le rappresentazioni e gli elaborati prodotti durante gli incontri saranno organizzati in una narrazione collettiva dell'esperienza. Con le classi più grandi potrà essere realizzato un breve prodotto digitale o audiovisivo ideato dagli stessi studenti, nel quale raccontare domande, esperimenti, scoperte e riflessioni emerse durante il percorso. Per i più piccoli la restituzione privilegerà costruzioni LEGO, immagini e narrazioni collettive.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Attività artistica, musicale o teatrale; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il metodo privilegia il "learning by doing": gli alunni non ricevono semplicemente spiegazioni, ma vengono posti di fronte a domande, situazioni e problemi da esplorare. Nelle classi più piccole LEGO, costruzioni e gioco consentono di rappresentare concretamente relazioni e possibilità; con l'aumentare dell'età vengono introdotte attività di ricerca, confronto, progettazione e utilizzo creativo delle tecnologie. Il lavoro individuale si alterna a piccoli gruppi e momenti collettivi. L'errore viene utilizzato come occasione di ricerca: costruire, verificare, modificare e riprovare diventano parti del processo di apprendimento.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula o laboratorio adeguato al numero degli alunni, tavoli utilizzabili per il lavoro in piccoli gruppi, LIM o videoproiettore e, per le attività digitali previste, connessione internet funzionante. Eventuali dispositivi informatici della scuola potranno essere utilizzati previo accordo con gli insegnanti ad esempio i tablet per l'utilizzo dei LEGO. Gli spazi dovranno consentire di organizzare momenti di lavoro collettivo e attività in piccoli gruppi.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiali LEGO e materiali creativi necessari alle attività di costruzione e sperimentazione previste dal percorso saranno messi a disposizione dal soggetto proponente secondo la programmazione concordata con la scuola. Saranno inoltre predisposti materiali didattici, stimoli visivi e supporti necessari alla conduzione delle attività.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è pensato per consentire differenti modalità di partecipazione, valorizzando competenze cognitive, creative, manuali, comunicative e relazionali. Le consegne saranno graduate per età e potranno essere semplificate, scomposte o supportate visivamente in presenza di bisogni educativi specifici. LEGO, costruzioni e attività manipolative permettono di partecipare anche attraverso il fare e il linguaggio non verbale. Il lavoro in piccoli gruppi favorirà cooperazione e supporto tra pari. Tempi, materiali e modalità operative potranno essere adattati, in accordo con gli insegnanti, alle esigenze degli alunni con disabilità, BES, difficoltà linguistiche o altre condizioni di vulnerabilità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione Atlas APS
8.b Forma giuridica: Ente del terzo settore
8.c Sede: strada villa gemini 4 Perugia
8.d Sito web: https://www.atlascentre.eu/
8.e Referente del progetto: Simone Donnari
8.f Qualifica e ruolo del referente: conduttore delle attività
8.g Telefono: 3475344475
8.h E-mail: simonedonnari@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'Associazione Atlas vanta una consolidata esperienza nella progettazione e conduzione di percorsi educativi, STEM, espressivi e digitali rivolti a bambini e ragazzi. Nel 2022 ha realizzato per l'I.C. Spoleto 1 i moduli PON STEM "Il piacere della scoperta" e "Sperimentare la curiosità", rivolti a 50 alunni della scuola primaria, e per la Scuola Primaria Comparozzi di Perugia due moduli PON dedicati a creatività, relazione e linguaggi espressivi. Nel 2023 ha collaborato con la Direzione Didattica di Todi al progetto "INC.AN.TO", nell'ambito di CinemaScuola LAB, coinvolgendo circa 300 bambini dell'infanzia e primaria. Atlas sviluppa inoltre laboratori espressivi, educazione al digitale e percorsi basati sull'uso creativo e inclusivo delle nuove tecnologie.

9.b Operatori
1. **Simone Donnari** — *conduttore delel attività*
Esperto lego, arteterapeuta
2. **Rosa Santoro** — *conduttore attività*
Esperto lego,esperto in laboratori espressivi
3. **Nicola Boccolini** — *conduttore attività*
Esperto lego,esperto in laboratori espressivi

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Antonio Santoro
In qualità di: legale rappresentante di Asscociazione Atlas APS

A TUTTO RITMO

SOGGETTO PROPONENTE ASSOCIAZIONE CULTURALE EUNICE ETS - A.P.S.

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Educazione musicale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE da stabilire con la scuola (da 10 a 15 ore per classe)	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: costo orario: 38 euro (da dividere in base al n. di bambini)
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Teatro o auditorium; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
"A TUTTO RITMO" è un progetto musicale nato con l'obiettivo di guidare il bambino alla graduale conquista della realtà sonora, promuovendo l'interazione esistente tra il linguaggio musicale e gli altri linguaggi, verbali e non. È stato ideato seguendo alcuni dei principali metodi della didattica musicale, Orff in primis. Il metodo Orff si fonda sulla convinzione che il bambino si deve avvicinare alla musica facendola e che questa deve essere accessibile e fruibile.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto di educazione ritmica e percussiva risponde al bisogno fondamentale di integrazione tra sviluppo motorio, cognitivo ed emotivo tipico della fascia d'età della scuola primaria (6-10 anni). In questa fase evolutiva, il bambino sperimenta una rapida evoluzione della coordinazione neuromuscolare e della capacità di astrazione. L'attività ritmica basata sull'uso delle percussioni e della body percussion non si configura come mero intrattenimento, ma agisce come strumento di alfabetizzazione primaria. Essa interviene sui bisogni di: Autoregolazione e concentrazione: l'esecuzione collettiva richiede ascolto attivo e sincronizzazione temporale. Inclusione e socializzazione: il linguaggio ritmico è universale e non verbale, consentendo il superamento di barriere linguistiche, timidezze o difficoltà relazionali all'interno del gruppo-classe. Consapevolezza corporea e spaziale: stimola la lateralizzazione, la propriocezione e lo schema corporeo attraverso il ritmo vissuto fisicamente. Émile Jaques-Dalcroze (2008 / ed. orig.) – Il ritmo, la musica e l'educazione.
Fonti citate: Jaques-Dalcroze, 2008 (ed. orig.)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
L'educazione musicale costituisce un campo di relazione tra le diverse discipline: Lingua italiana, Educazione all'immagine, Educazione motoria, Scienze, Storia, Matematica. Traguardi: L'alunno partecipa a esperienze sonore collettive; Esplora e discrimina gli eventi sonori dal punto di vista della durata, dell'intensità e dell'altezza, focalizzandosi in particolare sulla dimensione ritmica; usa la voce e gli strumenti in modo creativo e consapevole, inventando semplici sequenze ritmiche e improvvisando; coordina il proprio movimento corporeo in relazione a stimoli sonori e ritmici, sviluppando lo schema corporeo e la socializzazione all'interno del gruppo classe. Competenze: conoscenza del repertorio musicale e sviluppo della creatività; sviluppo della capacità di ascolto e di collaborazione all'interno di un gruppo; sviluppo della concentrazione; conoscenza del linguaggio musicale convenzionale e non.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Tutti gli ambiti disciplinari risulteranno coinvolti nel progetto. Lingua italiana:Ascolto, comprensione e memorizzazione di testi ritmati, rime, filastrocche e scansione sillabica delle parole, rielaborazioni, conversazioni e successiva creazione di storie, fiabe e drammatizzazioni. Educazione all'immagine: lettura di immagini; costruzione di cartelloni e scenografie. Educazione motoria: esercizi ritmici, psicomotori, giochi e coreografie. Scienze: caratteristiche del suono; i problemi dell'inquinamento acustico; l'apparato fonatorio. Matematica: conoscenza delle figure musicali e delle durate che vengono indicate tramite frazioni (teoria del ritmo) Storia: La musica è legata fortemente ai vari periodi storici che vengono studiati durante la scuola Primaria (Preistoria, Greci, Egizi)

4.d Finalità generali
1. Saper eseguire scansioni ritmiche utilizzando il corpo
2. Memorizzare ed eseguire frammenti ritmici in gruppo
3. Saper eseguire semplici poliritmie (con strumenti a percussione, body percussion, materiale reciclato, ecc.)

4.e Obiettivi specifici
1. Potenziare la capacità di ascolto e di concentrazione
2. Conoscere e utilizzare le possibilità del corpo nella produzione di suoni
3. Saper esercitare la coordinazione tra musica e movimento corporeo, attraverso l'uso di brani musicali
4. Saper intonare semplici brani vocali con accompagnamento ritmico
5. Conoscere le caratteristiche del suono: la durata, altezza, intensità
6. Saper utilizzare gli strumenti musicali (strumenti a percussione, Boomwhachers) per giochi ritmici e sonorizzazioni

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Lo spettacolo o restituzione finale del progetto si costruirà in collaborazione con le insegnanti.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il modo più veloce ed efficace per fare musica è sicuramente l'utilizzo del corpo e degli strumenti a percussione. Perché utilizzare questa tecnica. La body percussion, utilizzata in ambito didattico musicale, fa sì che i bambini possano sperimentare direttamente sul loro corpo gli elementi musicali come la pulsazione, il ritmo, la metrica delle parole. Si va inoltre ad implementare la coordinazione motoria, l'attenzione nel riprodurre i gesti proposti, la conoscenza del proprio corpo. Musica con materiali riciclati: ogni oggetto ha un suono, bello o brutto, ma sempre interessante se contestualizzato e "organizzato" musicalmente. Questa modalità vuole essere un invito al gioco, un'apertura delle possibilità creative ed espressive, non che un mezzo efficace e coinvolgente per affinare abilità ritmiche e di ascolto.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
EVENTUALE AULA DEDICATA, CON POSSIBILITÀ DI AVERE UNA FONTE AUDIO (CASSA AMPLIFICATA)

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
STRUMENTARIO E OGGETTI MUSICALI UTILI ALL'ATTIVITÀ

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto mira a coinvolgere tutti gli alunni e alunne del gruppo classe, nessuno escluso. Le difficoltà di ognuno saranno affrontate insieme alle insegnanti, i vari esercizi ritmici saranno calibrati in base alle difficoltà, comprese le difficoltà motorie e di linguaggio. La musica, essendo un linguaggio universale, può colmare anche le difficoltà linguistiche dei bambini stranieri o che abbiano delle competenze linguistiche diverse rispetto al gruppo classe. Si favorisce l'inclusione e la collaborazione attraverso giochi specifici e attività mirate.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: ASSOCIAZIONE CULTURALE EUNICE ETS - A.P.S.
8.b Forma giuridica: ENTE DEL TERZO SETTORE
8.c Sede: VIA DELL'ERICA, 9 - PERUGIA
8.d Sito web: orchestradacameradiperugia.com
8.e Referente del progetto: STEFANO OLEVANO
8.f Qualifica e ruolo del referente: REFERENTE PROGETTI SCUOLE
8.g Telefono: 329 1783875
8.h E-mail: associazioneeunice@gmail.com
8.i PEC: orchestradacameradiperugia@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'Associazione ha ormai una decennale esperienza nell'ambito dei progetti musicali e teatrali rivolti alle scuole primarie; rilevante è l'impegno sulle scuole del territorio di Ponte S. Giovanni, Pieve di Campo e Balanzano, in cui l'Associazione lavora dal 2012 e sempre con un grande riscontro sia da parte degli insegnanti che da parte dei genitori e bambini. In questi dieci anni migliaia di bambini e bambini hanno partecipato ai nostri laboratori e molti hanno proseguito il loro interesse per la musica anche al di fuori della scuola. La missione dell'Associazione è quella di rendere accessibile e "per tutti" questo linguaggio che è uno strumento per rendere migliori e consapevoli le giovani generazioni.

9.b Operatori
1. **STEFANO OLEVANO** — *REFERENTE e OPERATORE*
Musicista professionista con decennale esperienza nell'ambito dell'insegnamento della musica all'interno delle scuole primarie e dell'infanzia.
2. **LORENZO BRILLI** — *OPERATORE*
Musicista professionista con esperienza nell'ambito dell'insegnamento della musica all'interno delle scuole primarie.
3. **ROBERTO GATTI** — *OPERATORE*
Musicista professionista con esperienza nell'ambito dell'insegnamento della musica all'interno delle scuole primarie.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09 SETTEMBRE 2026
Nome e cognome del proponente: LORENZO FRONDINI
In qualità di: PRESIDENTE E LEGALE RAPPRESENTANTE

Acqua: esplorare, conoscere, proteggere

SOGGETTO PROPONENTE Legambiente Perugia e Valli del Tevere APS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		**3. DESCRITTORI** Educazione ambientale; Biodiversità ed ecosistemi	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO** già presentato	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI** 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 4 incontri in classe + 1 uscita didattica sul territorio	**5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO** 2 ore per ciascun incontro in classe + 4 ore per l'uscita didattica	**5.D.3 CADENZA PREVISTA** Da concordare con il corpo docente, ma preferibilmente un incontro a settimana e l'uscita didattica nel periodo primaverile (da marzo a giugno)	**5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA)** Per bambino: 45 €
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Altro: uscita in natura da definire con il corpo docente		**5.B–C LUOGHI ESTERNI** Indirizzo (altra sede): Solo relativamente all'uscita didattica, l'area esterna sarà da concordare con la scuola, ma generalmente l'asta del Tevere (es. Ponte San Giovanni, Ponte Felcino) o il Lago Trasimeno. In base all'età delle classi, anche in centro storico per osservare acquedotti, fontane, ecc.	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Questo percorso vuole accompagnare bambine e bambini in un'esplorazione approfondita dell'acqua come risorsa naturale, bene comune e diritto umano, stimolando riflessioni, esperimenti scientifici, esperienze pratiche e azioni concrete di cura e cittadinanza attiva agendo sul proprio territorio, ma ragionando sempre in modo globale.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La presente proposta progettuale vuole porsi come supporto alle istituzioni scolastiche nel rispondere ai seguenti bisogni specifici:
▪ bisogni pedagogici: attraverso un approccio laboratoriale e ludico fondato sulla citizen science, si vogliono trasformare concetti astratti, che spesso risultano complessi per la fascia di età alla quale si rivolge il percorso, in esperienze concrete da vivere sul proprio territorio esaltando la partecipazione attiva ed il protagonismo di bambine e bambini a partire da esperienze di vita quotidiana;
▪ bisogni educativi e di cittadinanza attiva: la proposta progettuale promuove la consapevolezza ecologica e il pensiero critico, colmando quel divario evidenziato dalle ricerche demoscopiche - come l'indagine Skuola.net/CONOU - secondo cui a fronte di un 70% di giovani formalmente sensibili ai temi ambientali, solo il 30% si sente realmente informato. Attraverso il presente percorso sarà aumentata la consapevolezza delle e dei giovani sullo stato dell'arte degli impatti del cambiamento climatico sulla risorsa acqua che riuscirà a tradursi in gesti concreti di risparmio idrico quotidiano così contribuendo a smontare le principali fake news che circolano sempre più spesso in rete grazie all'approccio scientifico e fondato sui dati utilizzato. Il percorso affronterà anche la dimensione sociale del tema acqua così rispondendo anche ai bisogni di educazione alla cittadinanza globale richiesti dall'Agenda 2030 e fornendo a studentesse e studenti gli strumenti per comprendere il valore geopolitico della risorsa, l'equità nell'accesso all'acqua potabile la necessità di superare l'attuale deficit di consapevolezza comportamentale.
Fonti citate: Indagine Skuola.net/CONOU (citata senza anno)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda in modo strutturale con il curricolo della scuola primaria, integrandosi pienamente con le indicazioni nazionali e sviluppandosi attraverso le seguenti discipline di riferimento:
▪ scienze: per l'osservazione dei fenomeni naturali, lo studio dei viventi e l'approccio al metodo scientifico tramite l'esplorazione del ciclo idrico, nonché tramite gli effetti del fenomeno dei cambiamenti climatici sulle risorse idriche e sulle riserve idriche (es. neve, ghiacciaia, siccità, evaporazione eccessiva, secca dei fiumi, dissesto idrogeologico, effetti sulla biodiversità autoctona e sulla proliferazione di specie alloctone anche nei corsi d'acqua presenti sul territorio);
▪ geografia: per l'analisi del territorio, la lettura dello spazio vissuto e la comprensione della distribuzione della risorsa acqua a partir da quelle locali e più vicine territorialmente;
▪ educazione civica: per lo sviluppo della cittadinanza attiva e la tutela dei beni comuni in riferimento ai traguardi dell'Agenda 2030 con particolare riferimento all'obiettivo n. 6 della stessa. Con riferimento ai traguardi per lo sviluppo delle competenze si nominano, a titolo esemplificativo e non esaustivo:
▪ sviluppo di curiosità e spirito critico, formulando ipotesi e osservando i fenomeni legati all'ambiente e al territorio;
▪ aumento della consapevolezza sull'interdipendenza tra la risorsa acqua e la sopravvivenza della specie umana, della biodiversità e del Pianeta;
▪ sviluppo della consapevolezza sulla necessità di adottare comportamenti ambientalmente e socialmente responsabili e sostenibili.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
La presente proposta progettuale si integra nella programmazione curricolare tramite le seguenti fasi:
▪ attività preparatorie: relazione iniziale con il corpo docente per rilevare le preconoscenze e le caratteristiche degli alunni e delle alunne e per co-progettare il percorso ritagliandolo sulle specifiche esigenze delle classi;
▪ attività di approfondimento: laboratori scientifici pratici sui fenomeni idrici e analisi guidata dei dati sui consumi quotidiani personali e sullo stato dell'arte dei consumi idrici in Umbria;
▪ attività di rielaborazione: creazione di elaborati creativi e decalogo del risparmio da condividere con le famiglie, accompagnati da momenti di riflessione sui comportamenti ecologici appresi;
▪ attività di osservazione sul campo: uscita sul campo alla conoscenza e scoperta dei corsi d'acqua del territorio (es. percorso del Fiume Tevere, Lago Trasimeno).

4.d Finalità generali
1. Promuovere una cittadinanza attiva e responsabile
2. Sviluppare il pensiero scientifico e critico
3. Favorire il cambiamento degli stili di vita quotidiani

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere le principali fonti d'acqua presenti nel proprio territorio e le diverse forme in cui la risorsa si manifesta
2. Sperimentare i cambiamenti di stato dell'acqua e le fasi del ciclo idrico attraverso attività laboratoriali e osservazioni guidate
3. Applicare comportamenti quotidiani di risparmio idrico a scuola e a casa, dimostrando di saper evitare gli sprechi

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alla scuola

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le metodologie selezionate saranno applicate attraverso un percorso dinamico e incentrato sulla centralità di alunne ed alunni e ritagliate sulle loro specificità:
▪ sperimentazione e scoperta: gli alunni e le alunne si mettono in gioco n prima persona tramite laboratori esperienziali e ricerca guidata, conducendo piccoli esperimenti scientifici e verificando ipotesi sul ciclo dell'acqua;
▪ cooperazione e confronto: l'apprendimento cooperativo e la discussione in gruppo trasformano la classe in una comunità dove bambine e bambini costruiscono insieme soluzioni ai problemi ecologici legati alla risorsa idrica;
▪ ludicità e azione: attraverso didattica attiva e giochi educativi, i concetti astratti diventano esperienze concrete e coinvolgenti legate alla quotidianità della vita;
▪ esplorazione territoriale: le attività all'aperto, l'osservazione diretta e l'uscita didattica sul territorio collegano la scuola con l'ambiente reale e con le esperienze locali, valorizzando un approccio di cittadinanza attiva che pensa globalmente e agisce localmente.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Altro: collaborazione con il team di educazione ambientale per la conoscenza a monte delle classi e per la co-progettazione del percorso e delle uscite didattiche

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula con LIM o lavagna classica
Connessione wi-fi
Ordinari materiali scolastici (es. fogli bianchi, matite, penne, gomme per ciascuna bambina/ciascun bambino)

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Schede didattiche personalizzate
Materiali per esperimenti in classe
Cartelloni da realizzare in classe
Sonda multiparametrica per l'uscita didattica
Colori
Diari di bordo e schede di osservazione per l'uscita didattica

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva
Altro: Valutazione condotta con tecniche di educazione non formale sulla consapevolezza acquisita da alunni e alunne

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Per garantire la massima sicurezza e inclusione di tutti gli alunni e tutte le alunne sarà adottato un approccio inclusivo, aperto, basato sulla co-progettazione con il corpo docente e sull'ascolto di bambine e bambini. Sono previsti:
▪ adattamenti e supporti: uso di strumenti multisensoriali, schemi visivi e linguaggi facilitati per rendere accessibili i contenuti scientifici;
▪ misure organizzative: suddivisione in piccoli gruppi e supervisione costante durante le uscite sul territorio e i laboratori pratici;
▪ valorizzazione individuale: assegnazione di ruoli operativi calibrati sulle abilità di ciascuno, affinché ogni bambino e ogni bambina sia protagonista attivo/a dell'esperienza.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Legambiente Perugia e Valli del Tevere APS
8.b Forma giuridica: APS: associazione di promozione sociale
8.c Sede: Via Della Viola, 1, Perugia, 06122
8.d Sito web: www.legambienteumbria.it
8.e Referente del progetto: Miriam Guccione
8.f Qualifica e ruolo del referente: Educatrice ambientale e facilitatrice di processi dell'apprendimento
8.g Telefono: 3291256615
8.h E-mail: m.guccione@legambienteumbria.it – legambienteperugia@gmail.com
8.i PEC: circololegambienteperugia@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Climate Justice 4 All, Giugno 2026/Novembre 2026: animazione territoriale, engagement e fidelizzazione di giovani under 35 attraverso workshop condotti con tecniche di educazione non formale e attività di citizen science;
▪ Puliamo il Mondo, campagna di volontariato ambientale realizzata in collaborazione con scuole di ogni ordine e grado dedicata al tema dell'economia circolare;
▪ La scuola R(AE)ESPONSABILE, gennaio-febbraio 2026, percorso di educazione ambientale sul tema dell'economia circolare con particolare riferimento ai micro raee presso la scuola primaria e secondaria di primo grado di Magione;
▪ Plasticentro, ottobre 2024 – dicembre 2026, monitoraggio dello stato di salute del fiume Tevere nell'area di Ponte San Giovanni a Perugia, raccolta e catalogazione dei rifiuti sulle sponde del fiume in collaborazione con le scuole del territorio e monitoraggio della presenza di microplastiche nel fiume Tevere;
▪ Nontiscordardime, campagna di riqualificazione e valorizzazione degli spazi scolastici insieme alle famiglie di alunne ed alunni;
▪ Edu.care_EDUCARE INSIEME- BIO-KACQUATICY, a.s. 2024, Laboratori estivi su acqua e biodiversità, finanziato dalla Regione Umbria, con bambine e bambini delle scuole dell'infanzia e primaria di primo grado;
▪ Systeam, a.s. 2025/2026, finanziato dalla Regione Umbria, Questo percorso educativo è stato pensato per avvicinare bambine e bambini al mondo dell'acqua, elemento presente in natura e in città. Attraverso attività, giochi e laboratori, esploratori ed esploratrici in erba saranno guidatə in un viaggio che parte dai monti, passa per le città e arriva fino alle nostre case. L'obiettivo principale è sensibilizzare sull'importanza di questa risorsa preziosa, stimolando la curiosità e promuovendo comportamenti responsabili nei confronti di un elemento naturale tanto essenziale, quanto a rischio.

9.b Operatori
1. **Miriam Guccione** — *Educatrice ambientale e referente del progetto*
Responsabile settore scuola per Legambiente Umbria: referente e progettista della proposta scuola regionale per tutte le scuole di ogni ordine e grado; Educatrice ambientale dal 2022; Responsabile dei percorsi scuola: a.s. 2023/2024/2025/2026 percorso STEAM per scuole paritarie e pubbliche dell'infanzia e primaria di primo grado; referente progetto per scuole secondarie di secondo grado Civil Heroes a.s. 2024; referente regionale progetto sull'economia circolare Ecopneus a.s. 2023/2024; Referente della campagna regionale per le scuole non ti scordar di me dal 2022.
2. **Elisabetta Bini** — *Educatrice ambientale*
Referente coordinamento giovani Legambiente Umbria; Educatrice ambientale dal 2020 (progetti: youth for planet, change climate change, ecopneus, civil heroes); Referente regionale progetto MED INTERREG VerdeInMed; Referente scientifica delle campagne regionali di citizen science Goletta dei Laghi, Operazione Fiumi e che caldo che fa; Facilitatrice di percorsi di apprendimento per giovani adulte/i.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Martina Palmisano (Dott.ssa)
In qualità di: Presidente e Legale rappresentante pro tempore

Fashion generation: moda in circolo

SOGGETTO PROPONENTE Legambiente Perugia e Valli del Tevere APS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	3. DESCRITTORI Educazione ambientale; Sviluppo sostenibile	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado	1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe		

5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 5 incontri in classe + 1 evento conclusivo a scuola di scambio	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore per ciascun incontro in classe + 4 ore per l'evento conclusivo	5.D.3 CADENZA PREVISTA Da concordare con il corpo docente, ma preferibilmente un incontro a settimana e l'evento finale a conclusione del percorso	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 50 €
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Altro: spazio interno per la realizzazione dello swap party conclusivo	5.B–C LUOGHI ESTERNI —		

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Questo percorso vuole far conoscere i principi dell'economia circolare a ragazze e ragazzi attraverso una conoscenza prima teorica e poi pratica dei benefici dell'economia circolare e del consumo critico e consapevole applicati al settore del tessile e della moda, incentivando comportamenti più consapevoli e responsabile sin da giovani.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La presente proposta progettuale vuole porsi come supporto alle istituzioni scolastiche nel rispondere ai seguenti bisogni specifici:
- bisogni pedagogici: attraverso un approccio laboratoriale e ludico fondato sulla citizen science, si vogliono trasformare concetti astratti, che spesso risultano complessi per la fascia di età alla quale si rivolge il percorso, in esperienze concrete da vivere sul proprio territorio esaltando la partecipazione attiva ed il protagonismo di bambine e bambini a partire da esperienze di vita quotidiana;
- bisogni educativi e di cittadinanza attiva: la proposta progettuale promuove la consapevolezza ecologica e il pensiero critico, colmando quel divario evidenziato dalle ricerche demoscopiche - come l'indagine Skuola.net/CONOU - secondo cui a fronte di un 70% di giovani formalmente sensibili ai temi ambientali, solo il 30% si sente realmente informato;
- consapevolezza dei consumi: la presente proposta contribuisce a decostruire la cultura dell'usa e getta e del consumo compulsivo legato alla moda, promuovendo i traguardi dell'Agenda 2030 anche in ermini di equità e giustizia sociale contrastando l'influenza del marketing digitale e del greenwashing, fornendo strumenti per comprendere il reale ciclo di vita dei tessuti;
- responsabilità etico-sociale: collega le scelte d'acquisto personali con l'impatto ambientale globale e le condizioni di lavoro nelle filiere tessili.

Fonti citate: Indagine Skuola.net/CONOU (citata senza anno)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda in modo strutturale con il curricolo della scuola primaria, integrandosi pienamente con le indicazioni nazionali e sviluppandosi attraverso le seguenti discipline di riferimento:
- scienze: per l'analisi dei materiali, dei processi chimici di tintura, della biodegradabilità delle fibre e del concetto ecologico di ciclo di vita dei prodotti;
- geografia: per l'analisi del territorio, la lettura dello spazio vissuto e la comprensione della distribuzione della risorsa acqua a partir da quelle locali e più vicine territorialmente;
- educazione civica: per lo sviluppo della cittadinanza attiva e la tutela dei beni comuni in riferimento ai traguardi dell'Agenda 2030 con particolare riferimento all'obiettivo n. 6 della stessa;
- tecnologia: per comprendere i processi di produzione industriale, le differenze tra fibre naturali e sintetiche e le tecniche di riciclo e trasformazione dei materiali. Con riferimento ai traguardi per lo sviluppo delle competenze si nominano, a titolo esemplificativo e non esaustivo:
- ragazze e ragazzi sanno orientarsi nell'analisi dei fenomeni sociali ed economici del mondo contemporaneo con spirito critico;
- comprendono che le risorse del Pianeta sono limitate e che i consumi individuali generano conseguenze ecologiche e sociali su scala globale;
- adottano comportamenti di consumo responsabili, valorizzando il riuso, la riparazione e la riduzione dei rifiuti nella vita di tutti i giorni.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
La presente proposta progettuale si integra nella programmazione curricolare tramite le seguenti fasi:
- attività preparatorie: relazione iniziale con il corpo docente per rilevare le preconoscenze e le caratteristiche degli alunni e delle alunne e per co-progettare il percorso ritagliandolo sulle specifiche esigenze delle classi. Tra le attività preparatorie rientra anche un iniziale mappatura/brainstorming sulle abitudini d'acquisto e mappatura della composizione dei tessuti tramite l'analisi delle etichette degli abiti di giovani destinatari/e;
- attività di approfondimento: studio interdisciplinare sull'impatto ambientale della filiera tessile e sulla provenienza globale;
- attività di rielaborazione: laboratori pratici di economia circolare (upcycling o swap party tematico a scuola) e creazione di campagne di sensibilizzazione per la scuola e le famiglie. Al termine, presentazione di un dossier di citizen science elaborato con alunne e alunni sulla provenienza degli abiti e la loro composizione e su buone pratiche da adottare.

4.d Finalità generali
1. Promuovere una cittadinanza attiva e responsabile
2. Sviluppare il pensiero scientifico e critico
3. Favorire il cambiamento degli stili di vita quotidiani

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere l'impatto ambientale e sociale della filiera della fast fashion attraverso l'analisi critica di etichette e dati di consumo.
2. Confrontare le caratteristiche e la sostenibilità ecologica di differenti tipi di fibre tessili, distinguendo tra materiali naturali e sintetici.
3. Collaborare in gruppo alla progettazione e realizzazione di un'azione concreta di economia circolare (swap party o un laboratorio di upcycling).

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola; Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Evento di scambio di libri, abiti, tra ragazze e ragazzi e presentazione dei risultati dell'indagine di citizen science sui tessuti degli abiti di alunne e alunni.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Educazione tra pari; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le metodologie selezionate saranno applicate attraverso un percorso dinamico e incentrato sulla centralità di alunne ed alunni e ritagliate sulle loro specificità:
- sperimentazione e scoperta: gli alunni e le alunne si mettono in gioco n prima persona tramite laboratori esperienziali e ricerca guidata, conducendo ricerche sul campo a partire dalla propria vita quotidiana ed applicando un metodo scientifico di raccolta dati e catalogazione;
- cooperazione e confronto: l'apprendimento cooperativo e la discussione in gruppo trasformano la classe in una comunità dove bambine e bambini costruiscono insieme soluzioni ai problemi ecologici legati alla produzione eccessiva e allo smaltimento dei prodotti tessili;
- ludicità e azione: attraverso didattica attiva e giochi educativi, i concetti astratti diventano esperienze concrete e coinvolgenti legate alla quotidianità della vita;
- esplorazione territoriale: attività pratica di scambio e/o upcycling per comprendere con attività pratiche i concetti dell'economia circolare.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Altro: collaborazione con il team di educazione ambientale per la conoscenza a monte delle classi e per la co-progettazione del percorso

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula con LIM o lavagna classica
Connessione wi-fi
Ordinari materiali scolastici (es. fogli bianchi, matite, penne, gomme per ciascuna persona)

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Schede didattiche personalizzate
Materiali per l'evento conclusivo
Cartelloni da realizzare in classe
Colori
Schede di catalogazione per la raccolta dati

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva
Altro: Valutazione condotta con tecniche di educazione non formale sulla consapevolezza acquisita da alunni e alunne

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Per garantire la massima sicurezza e inclusione di tutti gli alunni e tutte le alunne sarà adottato un approccio inclusivo, aperto, basato sulla co-progettazione con il corpo docente e sull'ascolto di bambine e bambini. Sono previsti:
- adattamenti e supporti: uso di strumenti multisensoriali, schemi visivi e linguaggi facilitati per rendere accessibili i contenuti scientifici;
- misure organizzative: suddivisione in piccoli gruppi e supervisione costante durante le uscite sul territorio e i laboratori pratici;
- valorizzazione individuale: assegnazione di ruoli operativi calibrati sulle abilità di ciascuna persona, affinché ogni bambino e ogni bambina, ragazzo e ragazza sia protagonista attivo/a dell'esperienza.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Legambiente Perugia e Valli del Tevere APS
8.b Forma giuridica: APS: associazione di promozione sociale
8.c Sede: Via Della Viola, 1, Perugia, 06122
8.d Sito web: www.legambienteumbria.it
8.e Referente del progetto: Miriam Guccione
8.f Qualifica e ruolo del referente: Educatrice ambientale e facilitatrice di processi dell'apprendimento
8.g Telefono: 3291256615
8.h E-mail: m.guccione@legambienteumbria.it – legambienteperugia@gmail.com
8.i PEC: circololegambienteperugia@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Climate Justice 4 All, Giugno 2026/Novembre 2026: animazione territoriale, engagement e fidelizzazione di giovani under 35 attraverso workshop condotti con tecniche di educazione non formale e attività di citizen science;
- Puliamo il Mondo, campagna di volontariato ambientale realizzata in collaborazione con scuole di ogni ordine e grado dedicata al tema dell'economia circolare;
- La scuola R(AE)ESPONSABILE, gennaio-febbraio 2026, percorso di educazione ambientale sul tema dell'economia circolare con particolare riferimento ai micro raee presso la scuola primaria e secondaria di primo grado di Magione;
- Plasticentro, ottobre 2024 – dicembre 2026, monitoraggio dello stato di salute del fiume Tevere nell'area di Ponte San Giovanni a Perugia, raccolta e catalogazione dei rifiuti sulle sponde del fiume in collaborazione con le scuole del territorio e monitoraggio della presenza di microplastiche nel fiume Tevere;
- Nontiscordardime, campagna di riqualificazione e valorizzazione degli spazi scolastici insieme alle famiglie di alunne ed alunni;
- Edu.care_EDUCARE INSIEME- BIO-KACQUATICY, a.s. 2024, Laboratori estivi su acqua e biodiversità, finanziato dalla Regione Umbria, con bambine e bambini delle scuole dell'infanzia e primaria di primo grado;
- Systeam, a.s. 2025/2026, finanziato dalla Regione Umbria, Questo percorso educativo è stato pensato per avvicinare bambine e bambini al mondo dell'acqua, elemento presente in natura e in città. Attraverso attività, giochi e laboratori, esploratori ed esploratrici in erba saranno guidatə in un viaggio che parte dai monti, passa per le città e arriva fino alle nostre case. L'obiettivo principale è sensibilizzare sull'importanza di questa risorsa preziosa, stimolando la curiosità e promuovendo comportamenti responsabili nei confronti di un elemento naturale tanto essenziale, quanto a rischio.

9.b Operatori
1. **Miriam Guccione** — *Educatrice ambientale e referente del progetto*
Responsabile settore scuola per Legambiente Umbria: referente e progettista della proposta scuola regionale per tutte le scuole di ogni ordine e grado; Educatrice ambientale dal 2022; Responsabile dei percorsi scuola: a.s. 2023/2024/2025/2026 percorso STEAM per scuole paritarie e pubbliche dell'infanzia e primaria di primo grado; referente progetto per scuole secondarie di secondo grado Civil Heroes a.s. 2024; referente regionale progetto sull'economia circolare Ecopneus a.s. 2023/2024; Referente della campagna regionale per le scuole non ti scordar di me dal 2022.
2. **Elisabetta Bini** — *Educatrice ambientale*
Referente coordinamento giovani Legambiente Umbria; Educatrice ambientale dal 2020 (progetti: youth for planet, change climate change, ecopneus, civil heroes); Referente regionale progetto MED INTERREG VerdeInMed; Referente scientifica delle campagne regionali di citizen science Goletta dei Laghi, Operazione Fiumi e che caldo che fa; Facilitatrice di percorsi di apprendimento per giovani adulte/i.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Martina Palmisano (Dott.ssa)
In qualità di: Presidente e Legale rappresentante pro tempore

People and the city: città a misura delle persone

SOGGETTO PROPONENTE Legambiente Perugia e Valli del Tevere APS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE	3. DESCRITTORI	
6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare	Educazione ambientale; Sviluppo sostenibile	
2.A ORDINE DI SCUOLA	**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO**	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI**
Scuola primaria	nuovo	15

2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI
Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe

5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO	5.D.3 CADENZA PREVISTA	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA)
5 incontri in classe + 1 evento conclusivo a scuola dimostrativo delle attività di urbanismo tattico ideate dalle classi	2 ore per ciascun incontro in classe + 4 ore per l'evento conclusivo	Da concordare con il corpo docente, ma preferibilmente un incontro a settimana e l'evento finale a conclusione del percorso in periodo primaverile (tra marzo e giugno)	Per bambino: 50 €

5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI	5.B–C LUOGHI ESTERNI
Aula scolastica; Spazi esterni vicini alla scuola	Percorso urbano o territoriale

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il presente progetto mira a creare un ridisegno dello spazio urbano partendo dalle esperienze e dai bisogni più fragili: quelli dei bambini e delle bambine, delle persone anziane, di chi si muove a piedi, in bicicletta, in sedia a rotelle. Significa pensare strade più sicure, marciapiedi accessibili, aria più pulita, piazze accoglienti e restituire gli spazi delle città alle persone.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La presente proposta progettuale vuole porsi come supporto alle istituzioni scolastiche nel rispondere ai seguenti bisogni specifici:
▪ superare la "città invisibile" e l'isolamento motorio dei bambini e delle bambine, restituendo loro l'autonomia di movimento e la vivibilità dello spazio urbano attraverso la mobilità sostenibile;
▪ aumentare la sicurezza: i dati ISTAT evidenziano un bilancio allarmante di incidentalità e vulnerabilità per i e le minori sulla strada, aggravato da una congestione urbana a misura d'auto che inibisce la mobilità attiva. L'Umbria è una delle regioni più motorizzate d'Europa con una media di 75 auto ogni 100 abitanti (dati ecosistema urbano Legambiente 2025), un dato che incide fortemente sulla quantità di spazio che nelle nostre città sono dedicate alle auto e sottratte alle persone. Attraverso un percorso didattico dedicato, la proposta progettuale vuole aumentare la consapevolezza nelle giovani generazioni del diritto ad avere città più sicure e una mobilità sostenibile capillare ed inclusiva;
▪ bisogni pedagogici: attraverso un approccio laboratoriale e ludico fondato sulla citizen science, si vogliono trasformare concetti astratti, che spesso risultano complessi per la fascia di età alla quale si rivolge il percorso, in esperienze concrete da vivere sul proprio territorio esaltando la partecipazione attiva ed il protagonismo di bambine e bambini a partire da esperienze di vita quotidiana e renderli la cittadinanza consapevole del presente.
▪ bisogni educativi e di cittadinanza attiva: la proposta progettuale promuove la consapevolezza ecologica e il pensiero critico, colmando quel divario evidenziato dalle ricerche demoscopiche - come l'indagine Skuola.net/CONOU - secondo cui a fronte di un 70% di giovani formalmente sensibili ai temi ambientali, solo il 30% si sente realmente informato.
Fonti citate: ISTAT (dati, citati senza anno); Legambiente, 2025 (Ecosistema urbano); indagine Skuola.net/CONOU (senza anno)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con il curricolo della scuola primaria in modo trasversale attraverso le seguenti discipline di riferimento:
▪ geografia: orientamento nello spazio vissuto e lettura delle mappe dei percorsi casa-scuola;
▪ scienze: osservazione dell'ambiente, studio della qualità dell'aria e impatto ecologico dei comportamenti umani in città;
▪ educazione Civica: sviluppo della cittadinanza attiva, rispetto delle regole stradali e dei beni comuni in linea con l'Agenda 2030. Traguardi per lo sviluppo delle competenze:
▪ sviluppare capacità di orientamento spaziale e lettura del territorio;
▪ adottare un approccio scientifico nell'osservazione delle relazioni tra persone e ambiente urbano;
▪ esercitare una cittadinanza consapevole e rispettosa delle norme di sicurezza nello spazio pubblico e sviluppare un senso di solidarietà dello spazio urbano nella sua occupazione e nel suo attraversamento anche e soprattutto tenendo conto della varietà e delle diversità delle persone che vivono quello spazio (es. utenti fragili della strada, persone con diverse abilità, bambine e bambini, cicliste e ciclisti).

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
La presente proposta progettuale si integra nella programmazione curricolare tramite le seguenti fasi:
▪ attività preparatorie: relazione iniziale con il corpo docente per rilevare le preconoscenze e le caratteristiche degli alunni e delle alunne e per co-progettare il percorso ritagliandolo sulle specifiche esigenze delle classi. Tra le attività preparatorie rientra anche un iniziale mappatura/brainstorming sulle abitudini di mobilità casa/scuola delle bambine e dei bambin coinvolte/i;
▪ attività di approfondimento: studio interdisciplinare sull'impatto ambientale e sociali di una mobilità non attiva e non sostenibile;
▪ attività di rielaborazione: laboratori pratici di ridisegno dello spazio urbano a partire dagli spazi urbani adiacenti l'istituto (es. piazze scolastiche, ideazione di un piedibus e analisi dei benefici).

4.d Finalità generali
1. Promuovere una cittadinanza attiva e responsabile ed una mobilità attiva e sostenibile
2. Sviluppare il pensiero scientifico e critico fondato sull'analisi dei dati ambientali e sociali
3. Favorire il cambiamento degli stili di vita quotidiani

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere l'impatto ambientale e sociale di città non a misura delle persone ma delle automobili
2. Stimolare una coscienza ambientale e sociale per trasformare la visione autocentrica delle nostre città
3. Collaborare in gruppo alla progettazione e realizzazione di un progetto di ridisegno dello spazio urbano intorno alla propria scuola

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Problem solving; Educazione tra pari; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le metodologie selezionate saranno applicate attraverso un percorso dinamico e incentrato sulla centralità di alunne ed alunni e ritagliate sulle loro specificità:
▪ Apprendimento cooperativo, attività ludica e gioco educativo, didattica attiva: gli alunni e le alunne si mettono in gioco n prima persona tramite ricerca guidata, conducendo ricerche sul campo a partire dalla propria vita quotidiana e dagli spazi intorno la scuola ed applicando un metodo scientifico di raccolta dati ed osservazione;
▪ cooperazione e confronto, problem solving: l'apprendimento cooperativo e la discussione in gruppo trasformano la classe in una comunità dove bambine e bambini costruiscono insieme soluzioni ai problemi ecologici legati agli spazi urbani e alla loro progettazione in funzione delle persone;
▪ ludicità e azione: attraverso didattica attiva e giochi educativi, i concetti astratti diventano esperienze concrete e coinvolgenti legate alla quotidianità della vita;
▪ esplorazione territoriale: attività pratica di ridisegno dello spazio urbano intorno alla scuola.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Altro: collaborazione con il team di educazione ambientale per la conoscenza a monte delle classi e per la co-progettazione del percorso

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula con LIM o lavagna classica
Connessione wi-fi
Ordinari materiali scolastici (es. fogli bianchi, matite, penne, gomme per ciascuna persona)

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Schede didattiche personalizzate
Materiali per l'evento conclusivo
Cartelloni da realizzare in classe
Colori
Schede di catalogazione per la raccolta dati
Gessi colorati ecologici per gli interventi di urbanismo tattico dimostrativi

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva
Altro: Valutazione condotta con tecniche di educazione non formale sulla consapevolezza acquisita da alunni e alunne

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Per garantire la massima sicurezza e inclusione di tutti gli alunni e tutte le alunne sarà adottato un approccio inclusivo, aperto, basato sulla co-progettazione con il corpo docente e sull'ascolto di bambine e bambini. Sono previsti:
▪ adattamenti e supporti: uso di strumenti multisensoriali, schemi visivi e linguaggi facilitati per rendere accessibili i contenuti scientifici;
▪ misure organizzative: suddivisione in piccoli gruppi e supervisione costante durante le uscite sul territorio e i laboratori pratici;
▪ valorizzazione individuale: assegnazione di ruoli operativi calibrati sulle abilità di ciascuna persona, affinché ogni bambino e ogni bambina, ragazzo e ragazza sia protagonista attivo/a dell'esperienza.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Legambiente Perugia e Valli del Tevere APS
8.b Forma giuridica: APS: associazione di promozione sociale
8.c Sede: Via Della Viola, 1, Perugia, 06122
8.d Sito web: www.legambienteumbria.it
8.e Referente del progetto: Miriam Guccione
8.f Qualifica e ruolo del referente: Educatrice ambientale e facilitatrice di processi dell'apprendimento
8.g Telefono: 3291256615
8.h E-mail: m.guccione@legambienteumbria.it – legambienteperugia@gmail.com
8.i PEC: circololegambienteperugia@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Climate Justice 4 All, Giugno 2026/Novembre 2026: animazione territoriale, engagement e fidelizzazione di giovani under 35 attraverso workshop condotti con tecniche di educazione non formale e attività di citizen science;
▪ Puliamo il Mondo, campagna di volontariato ambientale realizzata in collaborazione con scuole di ogni ordine e grado dedicata al tema dell'economia circolare;
▪ La scuola R(AE)ESPONSABILE, gennaio-febbraio 2026, percorso di educazione ambientale sul tema dell'economia circolare con particolare riferimento ai micro raee presso la scuola primaria e secondaria di primo grado di Magione;
▪ Plasticentro, ottobre 2024 – dicembre 2026, monitoraggio dello stato di salute del fiume Tevere nell'area di Ponte San Giovanni a Perugia, raccolta e catalogazione dei rifiuti sulle sponde del fiume in collaborazione con le scuole del territorio e monitoraggio della presenza di microplastiche nel fiume Tevere;
▪ Nontiscordardime, campagna di riqualificazione e valorizzazione degli spazi scolastici insieme alle famiglie di alunne ed alunni;
▪ Edu.care_EDUCARE INSIEME- BIO-KACQUATICY, a.s. 2024, Laboratori estivi su acqua e biodiversità, finanziato dalla Regione Umbria, con bambine e bambini delle scuole dell'infanzia e primaria di primo grado;
▪ Systeam, a.s. 2025/2026, finanziato dalla Regione Umbria, Questo percorso educativo è stato pensato per avvicinare bambine e bambini al mondo dell'acqua, elemento presente in natura e in città. Attraverso attività, giochi e laboratori, esploratori ed esploratrici in erba saranno guidatə in un viaggio che parte dai monti, passa per le città e arriva fino alle nostre case. L'obiettivo principale è sensibilizzare sull'importanza di questa risorsa preziosa, stimolando la curiosità e promuovendo comportamenti responsabili nei confronti di un elemento naturale tanto essenziale, quanto a rischio;
▪ Bimb3InBici, ed. 24/25/26 in collaborazione con FIAB Perugia Pedala, organizzazione e realizzazione di azioni dimostrative di urbanismo tattico e laboratori didattici per bambine e bambini, ragazze e ragazzi.

9.b Operatori
1. **Miriam Guccione** — *Educatrice ambientale e referente del progetto*
Responsabile settore scuola per Legambiente Umbria: referente e progettista della proposta scuola regionale per tutte le scuole di ogni ordine e grado; Educatrice ambientale dal 2022; Responsabile dei percorsi scuola: a.s. 2023/2024/2025/2026 percorso STEAM per scuole paritarie e pubbliche dell'infanzia e primaria di primo grado; referente progetto per scuole secondarie di secondo grado Civil Heroes a.s. 2024; referente regionale progetto sull'economia circolare Ecopneus a.s. 2023/2024; Referente della campagna regionale per le scuole non ti scordar di me dal 2022.
2. **Elisabetta Bini** — *Educatrice ambientale*
Referente coordinamento giovani Legambiente Umbria; Educatrice ambientale dal 2020 (progetti: youth for planet, change climate change, ecopneus, civil heroes); Referente regionale progetto MED INTERREG VerdeInMed; Referente scientifica delle campagne regionali di citizen science Goletta dei Laghi, Operazione Fiumi e che caldo che fa; Facilitatrice di percorsi di apprendimento per giovani adulte/i.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Martina Palmisano (Dott.ssa)
In qualità di: Presidente e Legale rappresentante pro tempore

CLIL Adventures / comprendere il mondo in inglese

SOGGETTO PROPONENTE **Belt School srl**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Educazione linguistica; Didattica delle lingue straniere	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 20	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 60 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 volta a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: Euro 1.000,00 iva esente Art. 10 c.1 n.20 DPR 633/72
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Biblioteca scolastica; Laboratorio; Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone un percorso di apprendimento in lingua inglese attraverso la metodologia CLIL (Content and Language Integrated Learning), integrando lo sviluppo delle competenze linguistiche con l'apprendimento di contenuti disciplinari. La materia e gli argomenti saranno concordati con gli insegnanti in base all'età degli alunni, al curricolo e alle esigenze della classe. Attraverso attività pratiche, laboratoriali, ludiche e cooperative, gli alunni utilizzeranno l'inglese come strumento reale di comunicazione, scoperta e apprendimento, sviluppando contemporaneamente competenze linguistiche, disciplinari e trasversali.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno di sviluppare una competenza linguistica autentica, superando un apprendimento dell'inglese prevalentemente formale e favorendone l'uso come reale strumento di comunicazione e apprendimento. L'approccio CLIL permette agli alunni di acquisire contenuti disciplinari attraverso la lingua straniera, aumentando esposizione, motivazione e partecipazione attiva (Coyle, Hood & Marsh, 2010). L'integrazione tra lingua, contenuti e attività cognitive favorisce inoltre un apprendimento significativo e contestualizzato, adeguato alle diverse fasce d'età (Mehisto, Marsh & Frigols, 2008).
Fonti citate: Coyle, Hood & Marsh, 2010; Mehisto, Marsh & Frigols, 2008

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda direttamente con il curricolo scolastico, integrando la lingua inglese con una o più discipline o, nella scuola dell'infanzia, con i campi di esperienza. Contenuti e attività saranno concordati con i docenti in relazione alla programmazione della classe. Attraverso il CLIL, gli alunni utilizzeranno l'inglese per osservare, comprendere, descrivere, sperimentare e comunicare, sviluppando competenze linguistiche, disciplinari e trasversali. Il percorso potrà coinvolgere, ad esempio, scienze, arte, educazione civica, geografia, musica o educazione motoria, in coerenza con i traguardi previsti per la fascia d'età.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto è concepito per integrarsi con la normale programmazione curricolare. I contenuti disciplinari saranno concordati preventivamente con i docenti, individuando argomenti già affrontati, in corso di svolgimento o previsti nel curricolo. Le attività CLIL potranno essere utilizzate come introduzione, approfondimento o rielaborazione dei contenuti, attraverso esperienze pratiche, giochi, attività cooperative e compiti autentici in lingua inglese. I docenti potranno inoltre riprendere successivamente in classe lessico, materiali e prodotti realizzati, favorendo continuità e consolidamento degli apprendimenti

4.d Finalità generali
1. Promuovere l'apprendimento integrato di lingua inglese e contenuti disciplinari attraverso il CLIL
2. Favorire un uso autentico e significativo della lingua inglese come strumento di comunicazione
3. Sviluppare motivazione, partecipazione attiva e autonomia attraverso esperienze laboratoriali

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e utilizzare lessico e strutture linguistiche essenziali relativi ai contenuti
2. Comprendere e seguire semplici istruzioni e consegne operative in lingua inglese.
3. Descrivere concetti, esperienze e contenuti utilizzando la lingua inglese in base ad età e livello
4. Sperimentare e applicare le conoscenze disciplinari attraverso attività ludiche e laboratoriali
5. Collaborare con i compagni nella realizzazione di attività e compiti condivisi utilizzando l'inglese
6. Produrre semplici elaborati orali, scritti, grafici, pratici o digitali

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Mostra o esposizione; Spettacolo o performance; Restituzione alle famiglie; Prodotto audiovisivo o digitale

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il prodotto o momento conclusivo sarà definito insieme agli insegnanti in base all'età degli alunni, al numero di ore del percorso e all'argomento disciplinare scelto. Potrà prevedere, ad esempio, un elaborato individuale o di gruppo, una breve rappresentazione o performance, una lezione aperta, una restituzione alle famiglie o alla scuola, oppure la realizzazione di un prodotto audiovisivo o digitale. La modalità scelta sarà coerente con le attività svolte e permetterà agli alunni di rielaborare e presentare quanto appreso, valorizzando sia le competenze disciplinari sia l'uso della lingua inglese.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto adotta la metodologia CLIL, integrando l'apprendimento dei contenuti disciplinari con l'uso attivo della lingua inglese. Le attività privilegeranno un approccio learning by doing, laboratoriale, ludico e cooperativo, nel quale gli alunni saranno protagonisti attraverso esperimenti, giochi, attività creative, problem solving, lavori di gruppo e compiti autentici. L'inglese sarà utilizzato come reale strumento di comunicazione e apprendimento, con supporti visivi, gestuali, digitali e scaffolding adeguati all'età e al livello linguistico. Le attività saranno adattate per favorire partecipazione, inclusione, autonomia e collaborazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Non sono richiesti particolari prerequisiti linguistici agli alunni. Per lo svolgimento delle attività è richiesta un'aula adeguata al numero dei partecipanti, preferibilmente dotata di LIM o monitor interattivo, connessione Wi-Fi e possibilità di organizzare lo spazio per attività individuali e di gruppo. In base all'argomento CLIL concordato con gli insegnanti, potranno essere richiesti spazi specifici, quali palestra, laboratorio o area esterna, e semplici materiali di uso scolastico. Eventuali esigenze specifiche saranno concordate preventivamente con la scuola.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il soggetto proponente fornirà i materiali didattici e operativi necessari allo svolgimento delle attività CLIL, selezionati e adattati in base all'età degli alunni, al livello linguistico e all'argomento concordato con gli insegnanti. Potranno comprendere schede operative, flashcard, immagini, giochi didattici, materiali autentici in lingua inglese, risorse audio e video, presentazioni e contenuti digitali, nonché materiali per attività creative, pratiche o laboratoriali. I materiali saranno utilizzati per facilitare la comprensione, favorire la partecipazione attiva e consolidare gli apprendimenti.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Scheda di osservazione dell'insegnante; Questionario agli insegnanti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a tutti gli alunni e non richiede prerequisiti linguistici specifici. Le attività CLIL saranno adattate all'età, al livello di competenza e ai diversi stili e ritmi di apprendimento. Per favorire la partecipazione di alunni con disabilità, BES, DSA o difficoltà linguistiche saranno utilizzati supporti visivi, gestuali e digitali, attività multisensoriali, scaffolding, cooperative learning e consegne graduate. Le modalità di partecipazione e i materiali potranno essere personalizzati in accordo con gli insegnanti, valorizzando le capacità di ciascun alunno e garantendo un ambiente inclusivo, accessibile e collaborativo.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Belt School srl
8.b Forma giuridica: Impresa (società a responsabilità limitata)
8.c Sede: Perugia, Largo Madonna Alta 6
8.d Sito web: www.beltschool.it
8.e Referente del progetto: Georgia De Souza Cagneti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Direttrice
8.g Telefono: 0755004454; 3442931780
8.h E-mail: info@beltschool.it
8.i PEC: beltschoolsrl@legalmail.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Anno scolastico 2024/2025: n. 19 corsi di 10 ore in lingua inglese per alunni delle scuole dell'infanzia e primarie dell'Ist. Compr. Perugia 14.
Anno scolastico 2024/2025: Corso CLIL matematica (18 ore) in lingua inglese presso la scuola primaria e corso CLIL per la scuola dell'infanzia (Istituto Comprensivo Perugia 5).
Anno scolastico 2025/2026: n. 2 corsi di 30 ore in lingua inglese presso la scuola sec. di primo grado (Ist. Compr. Perugia 14)
Anno scolastico 2025/2026: n. 6 corsi di 20 ore cad. di inglese presso le scuole primarie della Direzione Didattica di Magione

9.b Operatori
1. **Monica Scagnelli** — *Docente*
Docente con esperienza ultraventennale di insegnamento e con qualifica CELTA
2. **Maria Eduarda Cagneti Silveira** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza, con conoscenze di pedagogia
3. **Chiara Chiocci** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza
4. **Deva Inatci** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Stefano Simonetti
In qualità di: amministratore unico

English Around the World – Un viaggio alla scoperta di lingue e culture

SOGGETTO PROPONENTE Belt School srl

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Educazione linguistica; Didattica delle lingue straniere	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 20	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 60 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 volta a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: Euro 1.000,00 iva esente Art. 10 c.1 n.20 DPR 633/72
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Biblioteca scolastica; Laboratorio; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Un viaggio alla scoperta dei Paesi e delle culture del mondo anglofono attraverso la lingua inglese. Gli alunni esploreranno, in modo adeguato all'età, geografia, tradizioni, feste, musica, cibo, vita quotidiana e curiosità culturali di diversi Paesi. Attraverso giochi, storytelling, musica, attività creative, materiali autentici e compiti collaborativi, l'inglese diventerà strumento di scoperta e comunicazione. Il percorso sarà adattato dall'infanzia alla secondaria e intende sviluppare competenze linguistiche, curiosità verso altre culture, capacità di confronto e rispetto delle differenze.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno di sviluppare, fin dall'infanzia, competenze linguistiche e interculturali necessarie per vivere in contesti sociali sempre più plurali. Conoscere altre culture attraverso lingua, tradizioni e vita quotidiana aiuta gli alunni a riconoscere somiglianze e differenze, superare stereotipi e sviluppare curiosità e apertura verso l'altro. L'educazione interculturale promuove dialogo e rispetto della diversità (UNESCO, 2006), mentre l'apprendimento linguistico comprende anche competenze plurilingui e pluriculturali (Council of Europe, 2020). L'inglese diventa così strumento di comunicazione e incontro tra culture.
Fonti citate: UNESCO, 2006; Council of Europe, 2020

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda trasversalmente con lingua inglese, geografia, educazione civica, storia, musica e arte e, nell'infanzia, con i campi I discorsi e le parole, Il sé e l'altro, Immagini, suoni, colori e La conoscenza del mondo. Gli alunni utilizzeranno l'inglese per conoscere luoghi, tradizioni e aspetti della vita quotidiana, sviluppando comprensione e comunicazione orale insieme a competenze geografiche, sociali e interculturali. Il confronto tra realtà culturali favorirà inoltre rispetto delle differenze, curiosità, capacità di osservazione e consapevolezza della pluralità culturale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il percorso può integrarsi con la normale programmazione attraverso la scelta di Paesi, temi e contenuti collegati agli argomenti affrontati dalla classe. In accordo con gli insegnanti, gli incontri potranno approfondire aspetti geografici, culturali, linguistici, musicali o di educazione civica già previsti nel curricolo. Le attività potranno costituire momenti di introduzione, approfondimento o rielaborazione e i materiali prodotti potranno essere successivamente ripresi in classe. La struttura modulare consente di adattare il percorso all'età, alle competenze linguistiche e alle esigenze didattiche di ciascun gruppo.

4.d Finalità generali
1. Promuovere la conoscenza e il rispetto di culture diverse attraverso l'uso della lingua inglese.
2. Sviluppare competenze linguistiche e interculturali attraverso un apprendimento coinvolgente
3. Favorire curiosità, apertura, dialogo e consapevolezza della diversità culturale come valore.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e descrivere alcuni elementi caratteristici dei Paesi e delle culture esplorate.
2. Comprendere e utilizzare parole ed espressioni inglesi relative ai temi affrontati.
3. Confrontare tradizioni, abitudini e aspetti di vita quotidiana individuando somiglianze e differenze
4. Utilizzare l'inglese in semplici attività comunicative e situazioni contestualizzate.
5. Collaborare con i compagni in giochi, ricerche, attività creative e compiti di gruppo
6. Rappresentare e comunicare quanto scoperto attraverso elaborati orali, grafici, creativi o digitali.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Mostra o esposizione; Restituzione alle famiglie; Prodotto audiovisivo o digitale; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il prodotto conclusivo sarà definito in base all'età, alla durata del percorso e ai Paesi esplorati. Potrà assumere la forma di un Travel Journal, passaporto delle culture, mappa interattiva, mostra, presentazione, poster, video o prodotto digitale realizzato individualmente o in gruppo. Per i più piccoli potrà essere costruito progressivamente un "passaporto" nel quale raccogliere immagini, parole e tracce delle diverse tappe del viaggio. Ove concordato con la scuola, il percorso potrà concludersi con una lezione aperta o una restituzione alle famiglie in cui gli alunni presentano in inglese alcune delle scoperte effettuate.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto adotta la metodologia CLIL, integrando l'apprendimento dei contenuti disciplinari con l'uso attivo della lingua inglese. Le attività privilegeranno un approccio learning by doing, laboratoriale, ludico e cooperativo, nel quale gli alunni saranno protagonisti attraverso esperimenti, giochi, attività creative, problem solving, lavori di gruppo e compiti autentici. L'inglese sarà utilizzato come reale strumento di comunicazione e apprendimento, con supporti visivi, gestuali, digitali e scaffolding adeguati all'età e al livello linguistico. Le attività saranno adattate per favorire partecipazione, inclusione, autonomia e collaborazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Non sono richiesti prerequisiti linguistici specifici. Le attività saranno adattate all'età e al livello di inglese degli alunni. È richiesta un'aula adeguata al numero dei partecipanti, possibilmente organizzabile per lavori a coppie o in gruppo e preferibilmente dotata di LIM o monitor interattivo, sistema audio e connessione Wi-Fi. Potranno essere utilizzati materiali scolastici di uso comune per attività grafiche e creative. Eventuali spazi o attrezzature aggiuntive necessari per specifiche attività saranno concordati preventivamente con la scuola.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il soggetto proponente fornirà materiali linguistici e culturali adeguati all'età: mappe, immagini, flashcard, schede operative, giochi, storie, canzoni, video, presentazioni, materiali autentici e risorse digitali. Potranno essere utilizzati passaporti simbolici, travel journals, carte geografiche, immagini di monumenti, tradizioni, cibi e aspetti della vita quotidiana dei Paesi esplorati. Saranno inoltre forniti i materiali necessari alle attività creative e ai prodotti previsti dal percorso, selezionati per favorire scoperta, comprensione, partecipazione e uso contestualizzato della lingua inglese.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Scheda di osservazione dell'insegnante; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a tutti gli alunni e non richiede prerequisiti linguistici. Le attività saranno adattate all'età, alle competenze e ai diversi bisogni di apprendimento. Immagini, mappe, musica, video, oggetti, gestualità e attività pratiche offriranno molteplici modalità di accesso ai contenuti. Per alunni con disabilità, BES, DSA o difficoltà linguistiche saranno previsti scaffolding, consegne graduate, supporti visivi e digitali, tempi flessibili e attività cooperative. Il confronto interculturale sarà condotto valorizzando le esperienze e le diverse provenienze presenti nel gruppo, evitando stereotipi e favorendo partecipazione, rispetto e senso di appartenenza.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Belt School srl
8.b Forma giuridica: Impresa (società a responsabilità limitata)
8.c Sede: Perugia, Largo Madonna Alta 6
8.d Sito web: www.beltschool.it
8.e Referente del progetto: Georgia De Souza Cagneti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Direttrice
8.g Telefono: 0755004454; 3442931780
8.h E-mail: info@beltschool.it
8.i PEC: beltschoolsrl@legalmail.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Anno scolastico 2024/2025: n. 19 corsi di 10 ore in lingua inglese per alunni delle scuole dell'infanzia e primarie dell'Ist. Compr. Perugia 14.
Anno scolastico 2025/2026: n. 2 corsi di 30 ore in lingua inglese presso la scuola sec. di primo grado (Ist. Compr. Perugia 14)
Anno scolastico 2025/2026: n. 6 corsi di inglese di 20 ore cad. presso le scuole primarie della Direzione Didattica di Magione
Anno scolastico 2025/2026: n. n. 6 corsi di inglese di 30 ore cad. presso le scuole primarie dell'Ist. Compr. "Bonfigli"

9.b Operatori
1. **Monica Scagnelli** — *Docente*
Docente con esperienza ultraventennale di insegnamento e con qualifica CELTA
2. **Maria Eduarda Cagneti Silveira** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza, con conoscenze di pedagogia
3. **Chiara Chiocci** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza
4. **Deva Inatci** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Stefano Simonetti
In qualità di: amministratore unico

Preparazione agli esami di certificazione

SOGGETTO PROPONENTE Belt School srl

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Educazione linguistica; Didattica delle lingue straniere	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 20	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 60 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 volta a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: Euro 1.000,00 iva esente Art. 10 c.1 n.20 DPR 633/72
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone un percorso di preparazione agli esami di certificazione della lingua inglese, calibrato sull'età e sul livello linguistico degli alunni. Attraverso attività mirate, esercitazioni e simulazioni, gli studenti prenderanno familiarità con la struttura e le diverse tipologie di prova previste dalla certificazione individuata. Il percorso permetterà di consolidare le competenze di listening, speaking, reading e writing, ampliare lessico e strutture linguistiche e sviluppare strategie efficaci per affrontare l'esame con maggiore autonomia e consapevolezza. La certificazione e il livello saranno concordati con la scuola in base alle caratteristiche del gruppo.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno di consolidare le competenze linguistiche degli alunni e renderle progressivamente osservabili e spendibili secondo livelli di competenza riconosciuti. La preparazione a una certificazione offre obiettivi chiari e graduati e permette di lavorare in modo equilibrato sulle diverse abilità linguistiche. Il Quadro Comune Europeo di Riferimento promuove un approccio orientato all'azione e descrive la competenza attraverso ciò che l'apprendente è concretamente in grado di fare con la lingua (Council of Europe, 2020). Attività e simulazioni adeguate all'età favoriscono inoltre consapevolezza, autonomia e familiarità con le prove.
Fonti citate: Council of Europe, 2020

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con il curricolo di lingua inglese, potenziando le competenze di comprensione e produzione orale e scritta previste per la scuola primaria e secondaria di primo grado. Le attività coinvolgeranno listening, speaking, reading e writing, oltre a lessico, strutture e funzioni comunicative, in relazione al livello degli alunni. Il percorso sarà collegato ai traguardi di competenza previsti dal curricolo e ai descrittori del QCER pertinenti al livello di certificazione individuato, favorendo l'uso della lingua in compiti comunicativi progressivamente più autonomi.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il percorso potrà integrarsi con la normale programmazione di lingua inglese, consolidando e approfondendo competenze, lessico e strutture già affrontati in classe. In accordo con gli insegnanti, le attività potranno essere coordinate con il livello e gli argomenti della programmazione e utilizzate come consolidamento, potenziamento o approfondimento. Esercitazioni mirate e simulazioni consentiranno agli alunni di applicare le competenze acquisite a compiti strutturati e situazioni comunicative, mentre gli esiti delle attività potranno offrire ai docenti ulteriori elementi per individuare punti di forza e aspetti da consolidare.

4.d Finalità generali
1. Consolidare e potenziare le competenze comunicative in lingua inglese in base al livello
2. Favorire un apprendimento progressivamente autonomo e consapevole della lingua straniera.
3. Preparare gli alunni ad affrontare le prove di certificazione con familiarità e strategie adeguate

4.e Obiettivi specifici
1. Comprendere testi orali e scritti adeguati al livello di certificazione previsto.
2. Utilizzare lessico,strutture,funzioni comunicative pertinenti al livello linguistico di riferimento
3. Interagire e comunicare oralmente in situazioni analoghe a quelle previsti dalla certificazione
4. Produrre testi scritti adeguati alle richieste e al livello dell'esame, ove previsti.
5. Applicare strategie efficaci per affrontare le diverse tipologie ed i tempi delle prove
6. Riconoscere i punti di forza e gli aspetti linguistici da consolidare attraverso le esercitazioni

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il percorso prevede una simulazione finale, calibrata sul livello e sulla certificazione individuata, attraverso prove analoghe per struttura e tipologia a quelle affrontate durante il corso. La simulazione consentirà di rilevare i progressi degli alunni, individuare eventuali competenze da consolidare e verificare il grado di familiarità acquisito con le modalità d'esame. In base all'organizzazione concordata con la scuola, potrà essere prevista una restituzione dei risultati agli insegnanti e alle famiglie. L'eventuale partecipazione all'esame ufficiale sarà concordata separatamente con la scuola.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Problem solving; Discussione e confronto in gruppo; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso adotta una metodologia attiva e comunicativa, alternando momenti di consolidamento linguistico a esercitazioni sulle diverse abilità previste dalla certificazione. Gli alunni lavoreranno individualmente, a coppie e in piccoli gruppi attraverso attività di listening, speaking, reading e writing, giochi linguistici, problem solving e simulazioni. Le tipologie di prova saranno introdotte progressivamente, con strategie per comprenderne consegne, modalità e tempi. Feedback e correzione guidata aiuteranno gli studenti a riconoscere gli errori e sviluppare strategie di miglioramento, favorendo autonomia, consapevolezza e sicurezza.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Il livello linguistico di partenza sarà considerato nella definizione del percorso e della certificazione più adeguata. È richiesta un'aula idonea al numero degli alunni, preferibilmente dotata di LIM o monitor interattivo, sistema audio e connessione Wi-Fi funzionante, necessari in particolare per le attività di listening e per l'utilizzo di risorse digitali. Ove disponibili, potranno essere utilizzati computer o tablet della scuola per esercitazioni e simulazioni. Eventuali ulteriori necessità saranno concordate preventivamente con gli insegnanti.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il soggetto proponente fornirà materiali didattici ed esercitazioni adeguati al livello e alla certificazione individuata: schede operative, attività di listening, speaking, reading e writing, materiali audio e video, esercizi di consolidamento linguistico e prove di simulazione. Saranno inoltre forniti materiali per familiarizzare gli alunni con le principali tipologie di esercizio e con le strategie utili per affrontarle. Le risorse saranno selezionate e graduate in funzione dell'età, del livello linguistico e delle caratteristiche del gruppo.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Scheda di osservazione dell'insegnante; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Altro
Altro: Prove di ingresso, esercitazioni periodiche e simulazione finale

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto ad alunni con livelli linguistici compatibili con il percorso di certificazione individuato. Le attività saranno graduate in base all'età, alle competenze e ai diversi bisogni di apprendimento. Per alunni con disabilità, BES, DSA o altre difficoltà saranno adottati, in accordo con gli insegnanti, supporti visivi e digitali, consegne graduate, scaffolding, tempi adeguati, lavoro cooperativo e materiali accessibili. Nella preparazione saranno considerate, ove applicabili, anche le modalità di accesso e le misure previste dall'ente certificatore per candidati con bisogni specifici, favorendo la più ampia partecipazione possibile.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Belt School srl
8.b Forma giuridica: Impresa (società a responsabilità limitata)
8.c Sede: Perugia, Largo Madonna Alta 6
8.d Sito web: www.beltschool.it
8.e Referente del progetto: Georgia De Souza Cagneti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Direttrice
8.g Telefono: 0755004454; 3442931780
8.h E-mail: info@beltschool.it
8.i PEC: beltschoolsrl@legalmail.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Anno 2024/2025:
Anno scolastico 2025/2026: corso di lingua inglese presso la scuola sec. primo grado "B. di Betto"
Anno scolastico 2025/2026: n. 6 corsi di inglese di 20 ore cad. presso le scuole primarie della Direzione Didattica di Magione
Anno scolastico 2025/2026: n. 6 corsi di inglese di 30 ore cad. presso le scuole primarie dell'Ist. Compr. "Bonfigli" Corciano
Anno scolastico 2025/2026: n. 4 corsi di inglese di 30 ore in preparazione ad esami di certificazione Cambridge Starters e Movers

9.b Operatori
1. **Monica Scagnelli** — *Docente*
Docente con esperienza ultraventennale di insegnamento e con qualifica CELTA
2. **Maria Eduarda Cagneti Silveira** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza, con conoscenze di pedagogia
3. **Chiara Chiocci** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza
4. **Deva Inatci** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Stefano Simonetti
In qualità di: amministratore unico

Sing 'n Tell – English through Stories, Songs & Theatre

SOGGETTO PROPONENTE **Belt School srl**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Educazione linguistica; Didattica delle lingue straniere	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 20	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 60 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 volta a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: Euro 1.000,00 iva esente Art. 10 c.1 n.20 DPR 633/72
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Sing 'n Tell è un progetto di apprendimento dell'inglese attraverso storytelling, musica e teatro, articolato in due moduli fruibili anche separatamente. Storytelling in English utilizza racconti, immagini, gestualità e drammatizzazione per sviluppare ascolto, comprensione, pronuncia e acquisizione naturale di lessico e strutture. English Musical coinvolge gli alunni nell'apprendimento della lingua attraverso canzoni, movimento, interpretazione e pratiche teatrali. Entrambi i percorsi privilegiano un uso coinvolgente e contestualizzato dell'inglese, stimolando partecipazione, creatività ed espressione

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno di avvicinare i bambini alla lingua inglese attraverso esperienze significative, coinvolgenti e adeguate all'età, aumentando le occasioni di ascolto e uso della lingua in contesto. Storie, canzoni, ritmo, gestualità e drammatizzazione facilitano la comprensione e permettono di associare parole e strutture a immagini, azioni ed emozioni. Lo storytelling favorisce un apprendimento contestualizzato e motivante (Wright, 1995), mentre l'impiego di storie nella didattica linguistica sostiene ascolto, comprensione e acquisizione di lessico e strutture (Ellis & Brewster, 2014).
Fonti citate: Wright, 1995; Ellis & Brewster, 2014

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con il curricolo di lingua inglese e, nella scuola dell'infanzia, con i campi di esperienza, in particolare I discorsi e le parole, Immagini, suoni, colori e Il corpo e il movimento. Attraverso storie, canzoni, filastrocche e attività teatrali, i bambini sviluppano comprensione e produzione orale, lessico, pronuncia e capacità di interazione. Nella primaria il percorso rafforza i traguardi relativi all'ascolto e alla comunicazione orale in inglese, integrandoli con competenze espressive, corporee, musicali, creative e relazionali.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi con la programmazione della classe attraverso la scelta di storie, canzoni, temi e contenuti coerenti con l'età e con gli argomenti affrontati durante l'anno. Gli insegnanti potranno concordare con l'esperto temi, lessico e funzioni linguistiche da rafforzare. Le attività potranno essere utilizzate come introduzione, consolidamento o rielaborazione degli apprendimenti. Storie, canzoni e materiali proposti potranno inoltre essere ripresi successivamente in classe, favorendo continuità tra il laboratorio e la normale attività didattica.

4.d Finalità generali
1. Favorire l'apprendimento della lingua inglese attraverso narrazione, musica, movimento e teatro.
2. Sviluppare ascolto, comprensione e comunicazione orale, stimolando creatività ed espressività
3. Promuovere un rapporto positivo con la lingua inglese attraverso esperienze coinvolgenti

4.e Obiettivi specifici
1. Comprendere parole ed espressioni in lingua inglese attraverso storie, canzoni ed attività teatrali
2. Riconoscere e utilizzare lessico e strutture linguistiche in contesti narrativi e musicali
3. Riprodurre parole, frasi, filastrocche e canzoni migliorando pronuncia, ritmo e intonazione.
4. Rappresentare personaggi, situazioni e sequenze narrative attraverso voce, gesto e movimento
5. Interagire con i compagni nella realizzazione di attività narrative, musicali e teatrali
6. Produrre semplici performance orali utilizzando la lingua inglese in modo adeguato all'età

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il momento conclusivo sarà definito in relazione al modulo scelto, all'età degli alunni e al numero di ore disponibili. Il modulo Storytelling in English potrà concludersi con la rielaborazione e rappresentazione di una storia, anche attraverso immagini, burattini, canto o drammatizzazione. Il modulo English Musical potrà prevedere una breve performance in lingua inglese con canzoni, dialoghi, movimento e semplici elementi teatrali. Ove concordato con la scuola, il percorso potrà concludersi con una lezione aperta, una restituzione alle famiglie o la realizzazione di un prodotto audiovisivo.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Narrazione e storytelling; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La metodologia è attiva, ludica e multisensoriale. Nel modulo Storytelling in English, la lettura animata utilizza intonazione, gestualità, immagini, oggetti e burattini per facilitare la comprensione e coinvolgere progressivamente i bambini nella narrazione e nell'uso della lingua. Nel modulo English Musical, canzoni, ritmo, movimento, dialoghi e pratiche teatrali permettono di apprendere l'inglese in un contesto significativo. Gli alunni partecipano attraverso ascolto, imitazione, canto, gioco, movimento e interpretazione, passando gradualmente dalla comprensione alla produzione linguistica.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Non sono richiesti prerequisiti linguistici specifici. È necessario uno spazio adeguato al numero e all'età degli alunni, che consenta attività in cerchio, movimento, drammatizzazione e lavoro di gruppo. Per il modulo Storytelling è sufficiente un'aula con spazio flessibile; per English Musical è preferibile un ambiente che permetta movimento e attività teatrali, quale aula ampia, palestra o auditorium. Ove disponibili, potranno essere utilizzati LIM o monitor interattivo e impianto audio. Eventuali esigenze specifiche saranno concordate preventivamente con la scuola.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il soggetto proponente fornirà i materiali necessari alle attività, selezionati in funzione dell'età e del modulo scelto: storie e racconti in lingua inglese, libri illustrati, immagini, flashcard, schede di lavoro, canzoni e filastrocche, tracce audio, testi teatrali e semplici materiali scenici. Potranno inoltre essere utilizzati burattini, oggetti e supporti visivi per favorire comprensione, partecipazione e drammatizzazione. Per il modulo Musical saranno predisposti materiali linguistici, musicali e teatrali adeguati alla performance prevista.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Scheda di osservazione dell'insegnante; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a tutti gli alunni e non richiede prerequisiti linguistici. L'approccio multisensoriale, che integra voce, immagini, musica, ritmo, gesto e movimento, offre diverse modalità di accesso ai contenuti. Per alunni con disabilità, BES, DSA o difficoltà linguistiche saranno utilizzati supporti visivi e gestuali, modellamento, ripetizione, scaffolding, consegne graduate e attività cooperative. Ruoli, tempi, movimenti e modalità di partecipazione potranno essere adattati in accordo con gli insegnanti, consentendo a ciascun bambino di contribuire alla narrazione o alla performance secondo le proprie possibilità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Belt School srl
8.b Forma giuridica: Impresa (società a responsabilità limitata)
8.c Sede: Perugia, Largo Madonna Alta 6
8.d Sito web: www.beltschool.it
8.e Referente del progetto: Georgia De Souza Cagneti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Direttrice
8.g Telefono: 0755004454; 3442931780
8.h E-mail: info@beltschool.it
8.i PEC: beltschoolsrl@legalmail.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Anno scolastico 2024/2025: n. 13 corsi di 30 ore cad. in lingua inglese presso le scuole dell'infanzia e primarie della Direzione Didattica di Corciano.
Anno scolastico 2025/2026: n. 5 corsi di 12 ore cad. di drammatizzazione in lingua inglese presso la scuola primaria "I. Silone" (Ist. Compr. Perugia 2)
Anno scolastico 2025/2026: n. 3 corsi di 10 ore in lingua inglese presso la scuola dell'infanzia di Ponte Pattoli (Ist. Compr. Perugia 15)
Anno scolastico 2025/2026: n. 2 corsi di 30 ore in lingua inglese presso la scuola sec. di primo grado (Ist. Compr. Perugia 14)
Anno scolastico 2025/2026: n. 6 corsi di inglese di 20 ore cad. presso le scuole primarie della Direzione Didattica di Magione
Anno scolastico 2025/2026: n. n. 6 corsi di 30 ore cad. presso le scuole primarie dell'Ist. Compr. "B

9.b Operatori
1. **Monica Scagnelli** — *Docente*
Docente con esperienza ultraventennale di insegnamento e con qualifica CELTA
2. **Maria Eduarda Cagneti Silveira** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza, con conoscenze di pedagogia
3. **Chiara Chiocci** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza
4. **Deva Inatci** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Stefano Simonetti
In qualità di: amministratore unico

Il mondo in uno scatto: laboratorio di fotografia per la scuola media

SOGGETTO PROPONENTE CSC - Credito Senza Confini soc. coop. sociale

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Educazione artistica e visiva; Laboratori artistici e multidisciplinari	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 6
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 15 incontri	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA un incontro settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 130 euro Per classe: 3250 - costo per ogni laboratorio
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Laboratorio di fotografia indirizzato agli alunni e le alunne della scuola secondaria di primo grado: lo scopo del progetto è quello di permettere ai partecipanti di utilizzare la fotografia come strumento di espressione del sé e dell'altro, uno sguardo sulla propria identità, la conoscenza degli altri e la valorizzazione delle differenze. Il laboratorio si articola in moduli di 30 ore che prevedono la parte teorica in cui verranno spiegate le basi della fotografia, e la parte pratica in cui i partecipanti potranno cimentarsi ad attuare le nozioni apprese.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Lo scopo del progetto è quello di permettere agli alunni di esplorare e interpretare il mondo intorno a loro , di sviluppare una consapevolezza critica nell'osservazione, in una realtà in cui la comunicazione visiva è sempre più presente. L'utilizzo e la creazione di immagini nella fase preadolescenziale sono necessarie agli alunni per condividere la loro rappresentazione della realtà e del proprio mondo interiore attraverso strumenti che superano il linguaggio verbale con la possibilità di confrontarsi con sé stessi e con gli altri.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il laboratorio contribuisce allo sviluppo della creatività, del pensiero critico, della competenza digitale e della capacità di comunicare attraverso diversi linguaggi che si estendono alle altre arti visive. Il progetto si rivolge principalmente ad Istituti Scolastici in cui si praticano le discipline artistiche. Un laboratorio che permette di sviluppare competenze successivamente spendibili anche nel mondo lavorativo.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il laboratorio di fotografia si sposa bene con le materie scolastiche e la sua declinazione può essere molteplice, a partire da storia dell'arte per il canale comunicativo e tecnologia per la strumentazione utilizzata, fino ad arrivare a materie più letterarie come italiano, storia e geografia, educazione civica a seconda della declinazione che il laboratorio acquisisce.

4.d Finalità generali
1. Fornire agli studenti uno strumento di comunicazione non verbale che gli permetta di esprimersi
2. Sviluppare le competenze trasversali (osservazione degli spazi, cura dei dettagli, pensiero critico)
3. Consapevolezza nell'utilizzo degli strumenti digitali per il linguaggio fotografico

4.e Obiettivi specifici
1. Conoscere gli elementi fondamentali del linguaggio fotografico: inquadratura, luce, composizione
2. Utilizzare il linguaggio fotografico e/o audiovisivo come narrazione
3. Confrontare diverse visioni della realtà e di rappresentazione della stessa
4. Accompagnare gli alunni alla scoperta di come possono essere trattati degli argomenti delicati anche

4.f Prodotto o momento conclusivo
Mostra o esposizione

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Verrà allestita una mostra fotografica dove gli alunni partecipanti avranno modo di esporre le proprie opere. Prenderanno parte all'evento finale anche le altre classi e le famiglie che potranno visitare la mostra.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La metodologia utilizzata prenderà in considerazione la didattica learning by doing, didattica laboratoriale, cooperative learning e peer learning. Il ruolo degli alunni risulta attivo all'interno di tutto il laboratorio. Le attività fotografiche saranno utilizzate per esplorare differenti punti di vista, esperienze, identità culturali e modi di rappresentare il territorio, favorendo ascolto e confronto tra gli alunni. L'elemento innovativo consiste nell'utilizzare la fotografia come strumento di educazione interculturale e di lettura critica delle rappresentazioni, coinvolgendo gli alunni nella costruzione di un racconto fotografico collettivo.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aule con connessione wi-fi funzionante, LIM o videoproiettore e alcuni dispositivi per la realizzazione delle fotografie (tablet, smartphone o fotocamere digitali) se disponibili.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Stampa in forex dei pannelli da esposizione

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
L'attività è progettata per promuovere la partecipazione di tutti, nessuno escluso.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: CSC - Credito Senza Confini soc. coop. sociale
8.b Forma giuridica: Cooperativa sociale
8.c Sede: Via Manzoni, 89 - Perugia (PG)
8.d Sito web: www.cooperativacsc.it
8.e Referente del progetto: Nicoletta Bellizzi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Legale Rappresentante
8.g Telefono: 3665048028
8.h E-mail: cscumbria@cooperativacsc.it
8.i PEC: creditosenzaconfini@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Sul territorio nazionale, CSC ha avuto esperienza nell'erogazione di attività rivolta a minori con background migratorio: sono stati realizzati laboratori ludico-didattici per minori, laboratori narrativi e autobiografici, attività di alfabetizzazione utilizzando metodologie didattiche innovative e di prossimità. In Calabria, all'interno del progetto "RemiX- reti di supporto per minori migranti" sono state svolte delle mostre fotografiche che hanno permesso a ragazzi e ragazze di raccontarsi attraverso lo strumento della fotografia.

9.b Operatori
1. **Da definire** — *Fotografo professionista*
Comprovata esperienza professionale nel settore fotografico e documentabile tramite portfolio
2. **Da definire** — *Tutor d'aula*
Gestione del gruppo classe e vigilanza durante le sessioni in aula, supporto per classe
3. **Da definire** — *Docente (interno alla scuola)*
I docente delle materie affini al laboratorio come indicate precedentemente

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Nicoletta Bellizzi
In qualità di: Legale Rappresentante

La valigia delle meraviglie: canti e favole da tutto il mondo

SOGGETTO PROPONENTE **CSC - Credito Senza Confini soc. coop. sociale**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura; Storytelling e pratiche narrative	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 5
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 15 - da concordare con gli istituti scolastici	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA Incontri settimanali	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 144 euro Per classe: 3600 per ogni laboratorio
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone un percorso ludico-didattico finalizzato alla scoperta e alla valorizzazione delle culture di origine dei bambini e delle bambine con background migratorio presenti nel contesto scolastico e sociale. Attraverso il linguaggio universale della musica e della narrazione (storie, filastrocche,letture ad alta voce, canzoni tradizionali per bambini), verrà intrapreso in aula un viaggio per facilitare il processo di inclusione sociale tra i banchi di scuole fin da piccoli.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto nasce per valorizzare le diverse culture presenti sul territorio e promuovere, fin dalla prima infanzia, il dialogo interculturale, la socializzazione e lo sviluppo dell'identità. Rivolto a classi multiculturali formate da bambini italiani e con background migratorio fascia 0/6, il laboratorio utilizza il gioco come linguaggio universale e la musica, la narrazione e le espressioni artistiche come strumenti di incontro e scoperta. Si prevede un laboratorio di 30 ore con cadenza settimanale, caratterizzato da attività ludico-ricreative differenziate: canti e musiche dal mondo, letture animate, giochi linguistici. Prenderanno parte al percorso le famiglie che potranno portare una storia della propria cultura di origine da condividere in classe con educatori, maestri e famiglie.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si sposa con scuole che già applicano la musica e le letture in classe o che intendono sperimentare questa nuova modalità di insegnamento. Attraverso la lettura e l'ascolto si andranno ad esplorare diverse culture con l'obiettivo di stimolare la conoscenza reciproca del sé e dell'altro rispettando le differenze. Il percorso contribuisce inoltre allo sviluppo delle competenze sociali, comunicative ed espressive e alla maturazione di atteggiamenti di apertura e inclusione.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
In riferimento alle classi individuate si prende in considerazione un punto di contatto per le scuole primarie in materie letterarie (Italiano, Storia e Geografia) e artistiche (Arte e Musica).
I

4.d Finalità generali
1. Promozione dell'inclusione sociale
2. Valorizzazione delle differenze culturali e linguistiche
3. Promozione dell'espressività artistica nella prima infanzia

4.e Obiettivi specifici
1. Stimolare la creatività, espressione artistica e curiosità verso differenti culture
2. Condividere le esperienze dei bambini e delle famiglie con background migratorio
3. Promuovere la socializzazione e inclusione in tenera età
4. Rafforzare la coesione delle famiglie con la comunità educante

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il prodotto finale sarà la "Valigia delle meraviglie", costruita progressivamente dagli alunni durante il percorso. Ad ogni incontro la valigia si arricchirà di una restituzione legata all'esperienza svolta: disegni e illustrazioni delle storie ascoltate, brevi testi o parole significative, filastrocche, fotografie delle attività, elementi grafici e simbolici delle culture incontrate e, nei laboratori musicali, semplici strumenti costruiti dagli alunni. I materiali saranno scelti e adattati in base all'età e alle caratteristiche delle classi. Nell'incontro conclusivo, la valigia sarà condivisa e presentata come raccolta collettiva del percorso, attraverso un momento di racconto, ascolto musicale e confronto sulle esperienze vissute e sulle culture conosciute.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività ludica e gioco educativo; Narrazione e storytelling; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
All'interno del laboratorio verranno utilizzate metodologie partecipative, quali didattica laboratoriale, apprendimento esperienziale e cooperative learning. L'elemento innovativo consiste nell'utilizzo integrato di musica, narrazione e creatività come strumenti di apprendimento interculturale, con la costruzione progressiva della "Valigia delle culture", che raccoglie le produzioni degli alunni e rende visibile il percorso collettivo.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula o salone polifunzionale, privo di ostacoli centrali (o una sezione con banchi e sedie facilmente spostabili), idoneo allo svolgimento di attività motorie, balli, giochi in cerchio (circle time) e narrazioni a terra, se disponibile uno spazio idoneo per permettere ai bambini di sedersi sul pavimento (pavimentazione gommata), sedie e tavolini adeguate alla fascia di età indicata per il laboratorio espressivo-artistico, connessione wifi all'interno dell'aula.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Albi illustrati e narrativi per il racconto delle favole, colori ed altri materiali utili all'espletamento dell'attività

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La progettazione dell'attività promuove la partecipazione di tutti, nessuno escluso.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: CSC - Credito Senza Confini soc. coop. sociale
8.b Forma giuridica: Cooperativa sociale
8.c Sede: Via Manzoni, 89 - Perugia (PG)
8.d Sito web: www.cooperativacsc.it/
8.e Referente del progetto: Nicoletta Bellizzi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Legale Rappresentante
8.g Telefono: 3665048028
8.h E-mail: cscumbria@cooperativacsc.it
8.i PEC: creditosenzaconfini@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
CSC è attuatore di attività volte a favorire la conoscenza e il dialogo interculturale nel territorio nazionale, a titolo esemplificativo: corsi e laboratori in lingua madre per valorizzare e promuovere le culture e le lingue delle famiglie con background migratorio presenti sul territorio; lettura di fiabe dal mondo per famiglie e minori (fascia 0-6); rassegne cinema e presentazione di libri per promuovere la lettura e biblioteca vivente.

9.b Operatori
1. **Da definire** — *Operatore/educatore per l'infanzia*
Laurea in Scienze dell'Educazione o lauree affini (scienze della formazione primaria, pedagogia)
2. **Da definire** — *Mediatore interculturale*
Coinvolgimento attivo delle famiglie straniere nella condivisione dei patrimoni culturali
3. **Da definire** — *Tutor d'aula*
Monitoraggio delle presenze, supporto organizzativo e gestione del contesto classe.
4. **Da definire** — *Docente (interno alla scuola)*
Il docente incaricato che sarà presente nello svolgimento delle attività sopraindicate

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Nicoletta Bellizzi
In qualità di: Legale Rappresentante

Una finestra sul mondo: passeggiate interculturali alla scoperta del territorio

SOGGETTO PROPONENTE CSC - Credito Senza Confini soc. coop. sociale

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Educazione al patrimonio culturale; Conoscenza e valorizzazione del territorio	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 6
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE un'uscita da 4 ore, la passeggiata può essere proposta a più classi	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 4 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA mensile	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 48 euro Per classe: 1200
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI Percorso urbano o territoriale	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Le passeggiate interculturali sono percorsi di trasformazione degli spazi (urbani e rurali) che possono rappresentare un'esperienza formativa di outdoor education con lo scopo di avvicinare gli alunni a cui è rivolto a una conoscenza approfondita del territorio tramite le diverse culture che lo abitano, valorizzando lo spazio fisico e sociale e rafforzando il senso di comunità.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto nasce dalla volontà di ripensare e trasformare lo spazio pubblico in un'aula a cielo aperto. Le passeggiate interculturali hanno lo scopo di guidare gli alunni della scuola primaria e della secondaria di I grado alla scoperta delle diverse culture e identità presenti nel proprio territorio, con lo scopo di promuovere il dialogo interculturale, la coesione sociale e il rispetto della diversità. La struttura dell'attività si basa sul voler fornire agli studenti un'educazione outdoor per non rilegare l'insegnamento solo ad un approccio teorico, permettendo una vera e propria connessione con il territorio e con le storie che lo abitano. Il laboratorio prevederà un approfondimento teorico precedente alle uscite e una rielaborazione finale dopo l'incontro.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
La struttura dell'attività si pone in accordo con le materie letterarie (italiano e storia) per permettere lo sviluppo della comprensione e apprendimento degli evento storici e sociali attraverso fonti orali (es: racconti di migrazioni di persone presenti sul territorio), geografia per l'utilizzo dello spazio urbano come mappatura fisica e sociale, fino ad arrivare a elementi di educazione civica per permettere agli studenti di acquisire un senso di cura e rispetto per il territorio in cui abitano.

4.d Finalità generali
1. Promuovere una cultura del turismo esperienziale tra i giovani
2. Riscoperta e reinterpretazione del territorio
3. Favorire l'inclusione e benessere personale

4.e Obiettivi specifici
1. Sviluppare le competenze di cittadinanza attiva (sviluppo del pensiero critico, conoscenza dello spa
2. Sviluppare la percezione sensoriale
3. Orientare alla lettura dello spazio urbano
4. Valorizzare il contesto classe all'infuori dell'ambiente scolastico
5. Promuovere la collaborazione tra pari
6. Facilitare la conoscenza di altre culture

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Una mappatura degli elementi che hanno maggiormente colpito gli alunni e dei suggerimenti che vorrebbero all'interno della città o degli spazi rurali. Il prodotto può essere una restituzione visiva, tramite mappe elaborate su un cartellone collettivo, o un altro strumento elaborato o scelto in classe.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività all'aperto; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto prevede un trekking urbano come esperienza sensoriale e favorisce l'outdoor education.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
L'attività è progettata per promuovere la partecipazione di tutti, nessuno escluso. I percorsi verranno mappati preventivamente per verificare l'assenza di barriere architettoniche (gradini, marciapiedi non raccordati, salite ripidi) o per individuare itinerari alternativi accessibili (rampe, percorsi pianeggianti).

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: CSC - Credito Senza Confini soc. coop. sociale
8.b Forma giuridica: Cooperativa sociale
8.c Sede: Via Manzoni, 89 - Perugia (PG)
8.d Sito web: www.cooperativacsc.it
8.e Referente del progetto: Nicoletta Bellizzi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Legale Rappresentante
8.g Telefono: 3665048028
8.h E-mail: cscumbria@cooperativacsc.it
8.i PEC: creditosenzaconfini@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
CSC opera a livello nazionale in Umbria, Campania e Calabria. All'interno del progetto RemìX ha erogato all'interno della sua attività numerosi laboratori sperimentali rivolti a minori con background migratorio e famiglie, corsi di supporto alla genitorialità in rete con servizi e Istituti Scolastici. In Calabria sono state organizzate passeggiate interculturali all'interno del Comune di Castrovillari alla scoperta del territorio tramite le ricchezze multiculturali che lo compongono.

9.b Operatori
1. **Da definire** — *Mediatore interculturale*
Esperto nella mediazione linguistica e culturale tra soggetti e utenti con background migratorio
2. **Da definire** — *Accompagnatore alla scoperta del territorio*
Figura esperta nella conoscenza del territorio che sia in grado di guidare il gruppo nei percorsi
3. **Da definire** — *Tutor dell'attività*
Figura di supporto alla guida incaricata di gestire il gruppo nelle uscite
4. **Da definire** — *Docente (interno alla scuola)*
Il docente interno alla scuola presente durante le attività come indicato

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Nicoletta Bellizzi
In qualità di: Legale Rappresentante

MONTAGNE, ALBERI E CASE. Riconosciamo gli elementi del paesaggio in Galleria Nazionale dell'Umbria

SOGGETTO PROPONENTE L'Orologio Società Cooperativa

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		**3. DESCRITTORI** Musei e didattica museale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO** —	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI** 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	**5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO** 2 ore	**5.D.3 CADENZA PREVISTA** —	**5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA)** Per bambino: 5 €
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		**5.B–C LUOGHI ESTERNI** Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Galleria Nazionale dell'Umbria, corso Vannucci 19 Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Fondi oro, ambienti da fiaba, splendide città, boschi fatti di panna montata... osserviamo il paesaggio nei dipinti, individuiamo gli elementi costitutivi e giochiamo a confrontare realtà e rappresentazione. Il percorso in Galleria, durante il quale i bambini scoprono come l'ambiente naturale e quello urbano vengono rappresentati in pittura, si conclude con un'attività di laboratorio dove rielaborare in chiave creativa gli elementi principali di un paesaggio a comporre una grande opera collettiva.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il presente progetto fa riferimento al Piano Nazionale per l'Educazione al Patrimonio 2021, che sintetizza le potenzialità del patrimonio culturale come risorsa educativa in risposta ai bisogni di bambini e ragazzi.
Il patrimonio culturale, sistema complesso rispondente ad approcci diversificati, oltre a soddisfare un'esigenza di conoscenza che si sviluppi in contesti plurimi e alternativi allo spazio scolastico, offre un contesto accogliente dove partecipare, esprimersi liberamente, essere ascoltati, promuovendo lo sviluppo di quelle competenze trasversali che determinano la formazione in chiave personale ed originale della propria identità.
Ciò si può affermare tenuto conto che il patrimonio culturale è un insieme significativo di testimonianze materiali e immateriali, espressioni di una cultura nelle sue diverse manifestazioni; esso ha un carattere relativo, polivalente, interdisciplinare e complesso, che può essere oggetto, strumento e fine di un'attività formativa formale e informale (Bortolotti, Calidoni, Mascheroni, Mattozzi, 2008).
L'educazione al patrimonio è un sistema dinamico di processi orientati a incrementare saperi, creatività e consapevolezza dei ruoli di individui e comunità in rapporto all'eredità culturale. Essa sviluppa percorsi flessibili e interdisciplinari, impegnati [...] a migliorare processi di apprendimento e abilità di ricerca, ad ampliare competenze specifiche e ad acquisire capacità relazionali, comunicative e progettuali spendibili nel contesto odierno (Borgia, Di Berardo, Occorsio, 2019).
Tra i molteplici luoghi in cui trova forma l'educazione al patrimonio, il museo è un ambiente rivolto a tutti, che offre una pluralità di stimoli (cognitivi, sensoriali, emotivi) per l'apprendimento nelle diverse età e per lo sviluppo di conoscenze, abilità e atteggiamenti di base, quali ad esempio la competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare, la competenza in materia di cittadinanza, la competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali (Raccomandazione Consiglio Unione Europea, 2018).

Bibliografia delle citazioni:
- A. Bortolotti, M. Calidoni, S. Mascheroni, I. Mattozzi, Per l'educazione al patrimonio culturale. 22 tesi, FrancoAngeli, Milano, 2008.
- Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 (2018/C 189/01).
- E. Borgia, M. Di Berardo, S. Occorsio, Note per l'educazione al patrimonio culturale, Centro per i servizi educativi – Sed, Ministero per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo, Direzione Generale Educazione e Ricerca, 2019.
- Piano Nazionale per l'Educazione al Patrimonio 2021 - Ministero della Cultura, a cura della Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali Servizio I Ufficio Studi – Centro per i servizi educativi su parere del Consiglio Superiore Beni Culturali e Paesaggistici.
Fonti citate: Bortolotti, Calidoni, Mascheroni, Mattozzi, 2008; Borgia, Di Berardo, Occorsio, 2019; Raccomandazione Consiglio Unione Europea, 2018; Piano Nazionale per l'Educazione al Patrimonio, 2021

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il museo è un ambiente nuovo, da conoscere ed esplorare orientandosi nello spazio e nella relazione con persone ed oggetti. Il progetto intende sviluppare, sul filo di un tema conduttore, ambiti disciplinari e interdisciplinari in un'ottica di didattica integrata con le attività scolastiche.
I campi di esperienza coinvolti per la Scuola dell'Infanzia sono:
– Il sé e l'altro: l'esperienza consente ai bambini di allargare la conoscenza del proprio ambiente di vita e della rete di relazioni che lo compongono al di là degli spazi quotidiani di scuola e famiglia. Promuove in loro la consapevolezza dell'esistenza di diritti e doveri (il museo è uno spazio aperto a tutti che va rispettato) e delle regole alla base del funzionamento sociale (le regole del museo).
– Immagini, suoni, colori: il percorso consente ai bambini l'incontro con l'arte in termini di osservazione, fruizione e sperimentazione dei suoi molteplici linguaggi attraverso la forma del laboratorio; gli permette, inoltre, di esprimere i propri vissuti in termini di emozioni, sentimenti e pensieri attraverso la creatività e il dialogo, in una dinamica di interazione con l'altro che potenzia la capacità relazionale.
– I discorsi e le parole: il museo è un luogo di confronto e discussione, dove ognuno può essere ascoltato. Narrare episodi personali, inventare storie o rielaborarle, descrivere fenomeni osservati, dialogare con i pari e con gli adulti sono tutte attività stimolate dalla lettura delle opere d'arte.
Per la Scuola Primaria l'esperienza può contribuire al perseguimento di competenze del curricolo di Arte e Immagine quali: esprimere emozioni e idee personali attraverso la creazione di elaborati (Espressività/Produzione), acquisire consapevolezza di sé ed esprimere la propria identità attraverso i codici del linguaggio visivo (Comunicazione), osservare e commentare testi visivi esplorandone i contesti e collegandoli all'esperienza personale (Osservazione/Lettura), riconoscere il valore dei beni artistici sviluppando un approccio consapevole alla tutela (Analisi/Interpretazione/Comprensione). L'attività può essere di supporto, inoltre, al curriculo di Geografia, perseguendo le competenze di esplorazione dell'ambiente ed individuazione dei suoi elementi significativi e di orientamento nel proprio spazio di vita e cultura.
L'attività potenzia, inoltre, il raggiungimento dei traguardi per lo sviluppo delle competenze di Educazione civica, con particolare riferimento al Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 7 - Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
L'attività di esplorazione delle sale, di lettura delle immagini e di sperimentazione creativa si presenta come una prima esperienza al museo ed offre la possibilità di potenziare, in un contesto diverso da quello scolastico e in chiave interdisciplinare, lo sviluppo di competenze quali il rispetto di sé, degli altri, dei beni pubblici e privati, dell'ambiente, insieme al conseguimento di competenze, obiettivi e conoscenze legate al tema del paesaggio.
Le opere d'arte selezionate consentono di affrontare questo tema da diversi punti di vista, quali direttrici su cui sviluppare attività di approfondimento in classe o in uscita didattica: il paesaggio come ambiente e i suoi elementi distintivi, il paesaggio vissuto attraverso le percezioni ed emozioni, il paesaggio sostenibile, la rappresentazione creativa del paesaggio, la narrazione del paesaggio tra realtà e fantasia.

4.d Finalità generali
1. Promuovere lo sviluppo delle capacità cognitive, relazionali, percettive attraverso l'incontro con l'arte.
2. Contribuire all'espressione creativa del proprio vissuto in termini di emozioni, sentimenti, pensieri.
3. Introdurre alla cittadinanza attiva e democratica.

4.e Obiettivi specifici
1. Partecipare in modo attivo e corale ad un'esperienza di fruizione delle opere d'arte
2. Riconoscere e descrivere gli elementi presenti in un'opera d'arte.
3. Sperimentare creativamente gli alfabeti artistici per esprimere le proprie idee ed emozioni.
4. Realizzare elaborati con l'uso di tecniche artistiche di base.
5. Esercitare abilità manuali di base.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Nel percorso in Galleria i bambini scoprono come gli artisti hanno rappresentato il paesaggio attraverso un approccio animato che li motiva ad "immergersi" nei contesti paesaggistici dipinti e sono accompagnati a riflettere su come l'ambiente, in particolare quello naturale, vada rispettato e salvaguardato.
In laboratorio, dopo aver riassunto insieme quanto osservato nelle opere, i bambini sono invitati a creare un loro paesaggio completando con la tecnica del collage le sagome stilizzate dei suoi elementi principali. Le sagome realizzate da tre/quattro bambini saranno poi incastrate insieme, grazie a fessure, su basi di cartone per formare un paesaggio; le basi composte poi tutte insieme daranno vita ad un colorato paesaggio di classe che, per il suo carattere modulare, può trovare ogni volta una nuova forma.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
L'accoglienza dei bambini li coinvolge con domande sulla definizione generale di museo (Cosa è? Cosa contiene? A cosa serve? Come funziona?) e introduce l'attività (Cosa faremo oggi?) così da fornire le coordinate utili per farli orientare nell'esperienza.
I bambini vengono poi guidati nell'esplorazione degli spazi del museo e nell'osservazione attiva delle opere, nella denotazione dei loro principali aspetti e nell'interpretazione attraverso domande e momenti di animazione che stimolino la partecipazione.
In laboratorio i bambini sono coinvolti nella libera espressione creativa e nella pratica manuale tramite un approccio sperimentale che li lascia agire individualmente pur con il supporto costante dell'educatore. La fase finale prevede una conclusione corale nella composizione modulare dei paesaggi creati.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
materiali di consumo per attività di laboratorio

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto trattando un tema universale attraverso un approccio attivo di lettura delle opere d'arte basato sul dialogo, il confronto e la cooperazione, è aperto a tutti i bambini, anche con disabilità, bisogni educativi speciali o situazioni di fragilità sociale. L'indagine delle opere in chiave tematica e la pratica laboratoriale prevista alla fine consentono la partecipazione di bambini provenienti da culture diverse, anche con difficoltà linguistiche. Il museo per definizione è uno spazio educativo accogliente rispetto ai più diversi destinatari e la Galleria Nazionale dell'Umbria è un luogo che garantisce accessibilità completa al suo percorso espositivo.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: L'Orologio Società Cooperativa
8.b Forma giuridica: Società Cooperativa
8.c Sede: Sede legale: via Lisbona 23, 50065 PONTASSIEVE (FI) / Sede operativa: via Danzetta 14, 06121 Perugia (rif. visura camerale)
8.d Sito web: www.orologionetworkcultura.it
8.e Referente del progetto: Simona Menci
8.f Qualifica e ruolo del referente: Educatrice museale, Responsabile settore aziendale servizi educativi
8.g Telefono: 0755738105
8.h E-mail: prenotazioni.cultura@orologionetwork.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'Orologio Società Cooperativa ha una B.U. Cultura, nata dalla fusione per incorporazione della Società Cooperativa Sistema Museo, si occupa dal 1990 di fornire servizi specializzati per i musei e i beni culturali.
In oltre 30 anni di attività ha sviluppato un importante patrimonio di competenze nella gestione di musei, monumenti, aree archeologiche, parchi ambientali, teatri, biblioteche, archivi, uffici turistici e mostre temporanee in molte regioni italiane. L'educazione al patrimonio culturale è uno dei suoi principali settori di attività, consolidato da una lunga esperienza sul campo di progetti e attività tra scuola, museo e territorio.

Principali affidamenti in corso in Umbria:
Progettazione e realizzazione di attività educative per le scuole di ogni ordine e grado nell'ambito dei contratti di appalto per la gestione dei servizi museali nei seguenti luoghi della cultura:
2001 - oggi / Galleria Nazionale dell'Umbria.
2012 - oggi / MUSA Museo dell'Accademia di Belle Arti Pietro Vannucci di Perugia.
2021 - oggi / Comuni di Città della Pieve, Corciano, Magione Paciano, Panicale, Piegaro e Unione dei comuni del Trasimeno.
2022 - oggi / Circuito Museale Città di Amelia.
2023 - oggi / Luoghi della cultura della Direzione regionale Musei Umbria: Castello Bufalini di San Giustino, Ipogeo dei Volumni e Necropoli del Palazzone, Museo Archeologico Nazionale dell'Umbria di Perugia, Museo Archeologico Nazionale di Orvieto, Necropoli Etrusca di Crocifisso del Tufo di Orvieto, Palazzo Ducale di Gubbio, Parco archeologico del Teatro Romano di Gubbio, Villa Colle del Cardinale di Perugia - MiC Direzione regionale Musei Umbria.
2025 - oggi / Circuito museale urbano del Comune di Spello.

Principali progetti speciali in Umbria:
2026 / "Amelia Città Creativa" per conto dell'Associazione Agorà APS con il contributo di Fondazione CARIT.
2024 – 2025 / "Amelia Città di creatività per l'arte e l'artigianato" per conto dell'Associazione Agorà APS con il contributo di Fondazione CARIT.
2023 / "Perugino learning 500%. 500 anni di arte x 100 classi" realizzato con il contributo del "Comitato promotore per le celebrazioni per il quinto centenario della morte del pittore Pietro Vannucci detto il Perugino" - Progetto di educazione al patrimonio artistico rivolto alle scuole primarie e secondarie della Regione Umbria in occasione della mostra "Il meglio maestro d'Italia. Perugino nel suo tempo" (Galleria Nazionale dell'Umbria, 4 marzo-11 giugno 2023) con l'adesione di cento classi e oltre 2000 studenti.

9.b Operatori
1. **Simona Menci** — *Progettazione; Coordinamento; Realizzazione*
Corso di laurea quadriennale in Lettere Moderne indirizzo storico-artistico / Corso di Perfezionamento in Didattica Generale e Museale, Università di Roma Tre, Facoltà di Scienze della Formazione / Corso di riqualificazione aziendale per operatori in Didattica e Comunicazione nell'ambito dei Beni Culturali (F.S.E. obiettivo 5b Asse 5 sottoprogramma 7, misura 7.1.a - Codice Corso PG 99.05.70.028), Società Cooperativa Sistema Museo in convenzione con la Provincia di Perugia. / Corso di formazione - Accessibilità come percorso condiviso. Binario accessibilità. Fondazione Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali, Galleria Nazionale dell'Umbria / Corso di formazione multimediale online - Accessibilità culturale: mediare, raccontare, comunicare. Personeper, iniziativa finanziata dall'Unione europea – NextGenerationEU nell'ambito del PNRR Cultura 4.0, attuata dalla Direzione generale Musei, Ministero della Cultura, Dipartimento per la Valorizzazione del patrimonio culturale, curata dalla Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali / Corso di formazione multimediale online - Accessibilità culturale: principi e pratiche, Personeper, iniziativa finanziata dall'Unione europea – NextGenerationEU nell'ambito del PNRR Cultura 4.0, attuata dalla Direzione generale Musei, Ministero della Cultura, Dipartimento per la Valorizzazione del patrimonio culturale, curata dalla Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali. 1999-oggi / Educatrice museale (progettazione e realizzazione operativa di attività educative). 2004-oggi / Responsabile di gestione dei servizi in concessione della Galleria Nazionale dell'Umbria e della DRMN Umbria. 2008-oggi / Direttore del settore aziendale Servizi Educativi e Visite Guidate.
2. **Sofia Brogioni** — *Progettazione; Coordinamento; Realizzazione*
Laurea Triennale in Beni Culturali / Laurea Magistrale in Archeologia e Storia dell'arte / Master in Servizi educativi per i musei e i patrimoni culturali dell'Università Cattolica del Sacro Cuore Milano (in fase di conclusione). Luglio 2022-oggi / Educatrice museale (progettazione e realizzazione operativa di attività educative) presso Galleria Nazionale dell'Umbria, MUSA Museo dell'Accademia di Perugia, Palazzo degli Oddi Marini Clarelli a Perugia.
3. **Elisa Bracardi** — *Realizzazione*
Laurea Triennale in Beni Culturali / Laurea Magistrale in Archeologia e Storia dell'arte. Marzo 2025-oggi / Educatrice museale (progettazione e realizzazione operativa di attività educative) presso Galleria Nazionale dell'Umbria, MUSA Museo dell'Accademia di Perugia, Palazzo degli Oddi Marini Clarelli a Perugia.
4. **Sara Dorillo** — *Realizzazione*
Laurea Triennale in Beni Culturali, Laurea Magistrale in Archeologia e Storia dell'Arte. Giugno 2025-oggi / Educatrice museale (progettazione e realizzazione operativa di attività educative) presso Galleria Nazionale dell'Umbria, MUSA Museo dell'Accademia di Perugia, Palazzo degli Oddi Marini Clarelli a Perugia.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Luca Covarelli
In qualità di: Direttore BU Cultura L'Orologio Società Cooperativa

LA CITTÀ CHE CAMBIA Trasformazioni urbane, racconti di città e immagini in Galleria Nazionale dell'Umbria

SOGGETTO PROPONENTE L'Orologio Società Cooperativa

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio	**3. DESCRITTORI** Musei e didattica museale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria	**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO** —	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI** 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe		
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	**5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO** 2 ore	**5.D.3 CADENZA PREVISTA** —
5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 5 €		
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —	**5.B–C LUOGHI ESTERNI** Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Galleria Nazionale dell'Umbria, corso Vannucci 19 Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il volto di Perugia tra immagini reali e visioni fantastiche, tra simboli e personaggi illustri: tanti, diversi modi di rappresentare la città nelle opere d'arte. I bambini vengono stimolati a riflettere sul concetto di città e di come questo si sia trasformato nel corso del tempo: oggi cosa rappresenta di più la nostra Perugia? Come è cambiata rispetto al passato? In laboratorio le riflessioni vengono rielaborate componendo un nuovo paesaggio urbano formato cartolina, creato dall'immaginazione, dalle emozioni, dalla progettualità dei partecipanti.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il presente progetto fa riferimento al Piano Nazionale per l'Educazione al Patrimonio 2021, che sintetizza le potenzialità del patrimonio culturale come risorsa educativa in risposta ai bisogni di bambini e ragazzi.
Il patrimonio culturale, sistema complesso rispondente ad approcci diversificati, oltre a soddisfare un'esigenza di conoscenza che si sviluppi in contesti plurimi e alternativi allo spazio scolastico, offre un contesto accogliente dove partecipare, esprimersi liberamente, essere ascoltati, promuovendo lo sviluppo di quelle competenze trasversali che determinano la formazione in chiave personale ed originale della propria identità.
Ciò si può affermare tenuto conto che il patrimonio culturale è un insieme significativo di testimonianze materiali e immateriali, espressioni di una cultura nelle sue diverse manifestazioni; esso ha un carattere relativo, polivalente, interdisciplinare e complesso, che può essere oggetto, strumento e fine di un'attività formativa formale e informale (Bortolotti, Calidoni, Mascheroni, Mattozzi, 2008).
L'educazione al patrimonio è un sistema dinamico di processi orientati a incrementare saperi, creatività e consapevolezza dei ruoli di individui e comunità in rapporto all'eredità culturale. Essa sviluppa percorsi flessibili e interdisciplinari, impegnati […] a migliorare processi di apprendimento e abilità di ricerca, ad ampliare competenze specifiche e ad acquisire capacità relazionali, comunicative e progettuali spendibili nel contesto odierno (Borgia, Di Berardo, Occorsio, 2019).
Tra i molteplici luoghi in cui trova forma l'educazione al patrimonio, il museo è un ambiente rivolto a tutti, che offre una pluralità di stimoli (cognitivi, sensoriali, emotivi) per l'apprendimento nelle diverse età e per lo sviluppo di conoscenze, abilità e atteggiamenti di base, quali ad esempio la competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare, la competenza in materia di cittadinanza, la competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali (Raccomandazione Consiglio Unione Europea, 2018).

Bibliografia delle citazioni:
- A. Bortolotti, M. Calidoni, S. Mascheroni, I. Mattozzi, Per l'educazione al patrimonio culturale. 22 tesi, FrancoAngeli, Milano, 2008.
- Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 (2018/C 189/01).
- E. Borgia, M. Di Berardo, S. Occorsio, Note per l'educazione al patrimonio culturale, Centro per i servizi educativi – Sed, Ministero per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo, Direzione Generale Educazione e Ricerca, 2019.
- Piano Nazionale per l'Educazione al Patrimonio 2021 - Ministero della Cultura, a cura della Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali Servizio I Ufficio Studi – Centro per i servizi educativi su parere del Consiglio Superiore Beni Culturali e Paesaggistici.
Fonti citate: Bortolotti, Calidoni, Mascheroni, Mattozzi, 2008; Borgia, Di Berardo, Occorsio, 2019; Raccomandazione Consiglio Unione Europea, 2018; Piano Nazionale per l'Educazione al Patrimonio, 2021

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto intende sviluppare, sul filo di un tema conduttore, ambiti disciplinari e interdisciplinari in un'ottica di didattica integrata con le attività scolastiche.
L'esperienza si collega al curricolo di Arte e Immagine, offrendo l'opportunità concreta di approcciare il patrimonio artistico sia come testimonianza storica che come modello di espressione creativa con la sperimentazione di tecniche, strumenti e codici artistici per esprimere le proprie idee. L'attività può contribuire al perseguimento di competenze quali: esprimere emozioni e idee personali attraverso la creazione di elaborati (Espressività/Produzione), esprimere il proprio mondo e la propria identità attraverso un linguaggio visivo che sappia integrare forme simboliche e metaforiche, arricchito dalla conoscenza dell'arte tradizionale (Comunicazione), osservare e commentare testi visivi artistici individuandone significati di base e aspetti formali ed esplorandone i contesti (Osservazione/Lettura), individuare il contesto storico-culturale collegandolo al proprio vissuto, riconoscere il valore dei beni artistici sviluppando un approccio consapevole alla tutela (Analisi/Interpretazione/Comprensione).
L'esperienza coinvolge anche le discipline di Storia e Geografia, promuovendo il conseguimento delle competenze attese in termini di collocazione temporale e spaziale dei fatti riconoscendo nel presente aspetti riconducibili al passato (Storia) e di rappresentazione e comunicazione degli spazi quotidiani di vita e cultura orientandosi in essi quale componente di reale cittadinanza (Geografia).
L'attività potenzia, infine, il raggiungimento dei traguardi per lo sviluppo delle competenze di Educazione civica, con particolare riferimento al Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 7 - Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il tema della città (declinato in forma urbana e comunità, due aspetti indissolubilmente connessi in quanto l'uno condiziona e plasma l'altro) tra passato e presente (elementi di continuità e discontinuità, identità) offre possibili integrazioni con l'ordinaria programmazione delle discipline di Arte e Immagine, Storia, Geografia, Italiano nell'ambito dei rispettivi traguardi in termini di competenze, obiettivi e conoscenze.
L'esperienza in Galleria Nazionale di lettura delle immagini e di sperimentazione creativa sul tema della città: sviluppa una riflessione su spazi e luoghi caratterizzanti la città e sul suo essere comunità (società, cittadinanza, partecipazione) in un confronto tra passato e presente, ma anche tra geografie e culture innescando, attraverso il confronto e la libera espressione di sé, processi inclusivi per i bambini appartenenti a diverse culture; suggerisce una visione diacronica (i principali eventi storici della nostra città, le diverse modalità di rappresentazione nella storia dell'arte); stimola la progettualità ed espressione personale degli spazi del proprio vivere quotidiano (Come è la mia città? Come mi trovo? Come la vorrei?).
In quest'ottica, l'esperienza al museo può essere completata/integrata da molteplici attività, ad esempio: un'uscita nel centro storico per conoscere dal vivo la città antica (il cui impianto determina ancora l'identità urbana presente) e i suoi elementi connotativi (la fontana, la piazza, le mura, le porte urbiche, ecc.); un'attività di orientamento ed esplorazione nel quartiere di riferimento della scuola (la città attuale, i luoghi del proprio vissuto, i riferimenti urbani); un'attività di ricerca e presentazione individuale o di gruppo sulla città in altre geografie e culture di appartenenza degli alunni; l'approfondimento tramite letture (narrativa, poesia, documenti) e la produzione di elaborati scritti; laboratori di sperimentazione artistica di varie tecniche espressive (assemblaggio, fotografia, video, ecc.) per la realizzazione di elaborati individuali e di gruppo.

4.d Finalità generali
1. Promuovere abilità ad osservare, produrre informazioni, interpretare il patrimonio presente nell'ambiente di vita come consapevolezza della propria e altrui biografia culturale.
2. Contribuire alla capacità di attribuire valore alle tracce culturali, espressione del vissuto anche emotivo di ognuno.
3. Introdurre alla cittadinanza attiva e democratica.

4.e Obiettivi specifici
1. Analizzare un'opera d'arte nelle sue caratteristiche principali e descriverne elementi, forme, colori, materiali.
2. Acquisire familiarità con la propria città e riconoscere le tracce del passato nel proprio contesto urbano.
3. Esplorare e comprendere opere del proprio territorio collegandole al proprio vissuto.
4. Usare parole, colori, linee, forme e materiali per esprimere emozioni e idee personali in modo originale, sperimentando tecniche miste.
5. Confrontarsi su un tema, argomentando le proprie idee ed ascoltando quelle degli altri.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Dopo il percorso in Galleria, incentrato sulla lettura di una selezione di opere che raccontano la storia, la forma urbana, i simboli e la società di Perugia e sul confronto intorno al tema della città (Cosa è una città? Quando si può definire così? Cosa contraddistingueva Perugia? Perché? Ed oggi?), la riflessione prosegue in laboratorio dove i bambini vengono invitati a rappresentare, attraverso la tecnica del collage, una sintesi visiva in immagini e parole della loro città.
La consegna è quella di lavorare ad una cartolina ideale da spedire ad una persona cara stimolando la libera espressione: il fronte dovrà rappresentare attraverso il ritaglio e la composizione originale di fotografie e giornali, colori, carte e cartoncini di vario tipo, la propria Perugia ideale: quello che più piace della città oppure come si vorrebbe che fosse, dando spazio alle emozioni e ai ricordi oppure privilegiando un taglio documentario presentando i suoi principali monumenti, ecc. Nel retro della cartolina, i bambini dovranno inserire infine il nome del destinatario ed una frase che definisce con poche parole la propria città.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
L'accoglienza dei bambini li coinvolge con domande sulla definizione generale di museo (Cosa è? Cosa contiene? A cosa serve? Come funziona?) e introduce l'attività (Cosa faremo oggi?) così da fornire le coordinate utili per farli orientare nell'esperienza.
I bambini vengono poi guidati nell'esplorazione degli spazi del museo e nell'osservazione attiva delle opere, nella denotazione dei loro principali aspetti e nell'interpretazione attraverso domande che stimolino la discussione e il confronto di gruppo.
In laboratorio i bambini sono coinvolti nella sperimentazione pratica di una tecnica di utilizzo dei codici artistici per la libera espressione di sé.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
materiali di consumo per attività di laboratorio

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto affronta l'identità di Perugia promuovendo la conoscenza della storia locale e del territorio, ma più in generale il tema della città, dei suoi spazi di vita, della percezione soggettiva e collettiva della dimensione urbana. Questi temi aprono la possibilità di intervento a tutti i bambini, in quanto cittadini, abitanti e persone con diritti/doveri, e consentono il collegamento a contesti lontani, propri di bambini di diverse culture, tramite un approccio attivo di lettura delle opere d'arte incentrato sul dialogo, sul confronto e sulla libera espressione.
Il laboratorio finale consente la partecipazione di tutti i bambini attraverso una pratica creativa basata sull'uso dei codici visivi e sulla tecnica del collage.
Il museo, infine, è per definizione uno spazio educativo accogliente rispetto ai più diversi destinatari e la Galleria Nazionale dell'Umbria è un luogo che garantisce accessibilità completa al suo percorso espositivo.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: L'Orologio Società Cooperativa
8.b Forma giuridica: Società Cooperativa
8.c Sede: Sede legale: via Lisbona 23, 50065 PONTASSIEVE (FI) / Sede operativa: via Danzetta 14, 06121 Perugia (rif. visura camerale)
8.d Sito web: www.orologionetworkcultura.it
8.e Referente del progetto: Simona Menci
8.f Qualifica e ruolo del referente: Educatrice museale, Responsabile settore aziendale servizi educativi
8.g Telefono: 0755738105
8.h E-mail: prenotazioni.cultura@orologionetwork.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'Orologio Società Cooperativa ha una B.U. Cultura, nata dalla fusione per incorporazione della Società Cooperativa Sistema Museo, si occupa dal 1990 di fornire servizi specializzati per i musei e i beni culturali.
In oltre 30 anni di attività ha sviluppato un importante patrimonio di competenze nella gestione di musei, monumenti, aree archeologiche, parchi ambientali, teatri, biblioteche, archivi, uffici turistici e mostre temporanee in molte regioni italiane. L'educazione al patrimonio culturale è uno dei suoi principali settori di attività, consolidato da una lunga esperienza sul campo di progetti e attività tra scuola, museo e territorio.

Principali affidamenti in corso in Umbria:
Progettazione e realizzazione di attività educative per le scuole di ogni ordine e grado nell'ambito dei contratti di appalto per la gestione dei servizi museali nei seguenti luoghi della cultura:
2001 - oggi / Galleria Nazionale dell'Umbria.
2012 - oggi / MUSA Museo dell'Accademia di Belle Arti Pietro Vannucci di Perugia.
2021 - oggi / Comuni di Città della Pieve, Corciano, Magione Paciano, Panicale, Piegaro e Unione dei comuni del Trasimeno.
2022 - oggi / Circuito Museale Città di Amelia.
2023 - oggi / Luoghi della cultura della Direzione regionale Musei Umbria: Castello Bufalini di San Giustino, Ipogeo dei Volumni e Necropoli del Palazzone, Museo Archeologico Nazionale dell'Umbria di Perugia, Museo Archeologico Nazionale di Orvieto, Necropoli Etrusca di Crocifisso del Tufo di Orvieto, Palazzo Ducale di Gubbio, Parco archeologico del Teatro Romano di Gubbio, Villa Colle del Cardinale di Perugia - MiC Direzione regionale Musei Umbria.
2025 - oggi / Circuito museale urbano del Comune di Spello.

Principali progetti speciali in Umbria:
2026 / "Amelia Città Creativa" per conto dell'Associazione Agorà APS con il contributo di Fondazione CARIT.
2024 – 2025 / "Amelia Città di creatività per l'arte e l'artigianato" per conto dell'Associazione Agorà APS con il contributo di Fondazione CARIT.
2023 / "Perugino learning 500%. 500 anni di arte x 100 classi" realizzato con il contributo del "Comitato promotore per le celebrazioni per il quinto centenario della morte del pittore Pietro Vannucci detto il Perugino" - Progetto di educazione al patrimonio artistico rivolto alle scuole primarie e secondarie della Regione Umbria in occasione della mostra "Il meglio maestro d'Italia. Perugino nel suo tempo" (Galleria Nazionale dell'Umbria, 4 marzo-11 giugno 2023) con l'adesione di cento classi e oltre 2000 studenti.

9.b Operatori
1. **Simona Menci** — *Progettazione; Coordinamento; Realizzazione*
Corso di laurea quadriennale in Lettere Moderne indirizzo storico-artistico / Corso di Perfezionamento in Didattica Generale e Museale, Università di Roma Tre, Facoltà di Scienze della Formazione / Corso di riqualificazione aziendale per operatori in Didattica e Comunicazione nell'ambito dei Beni Culturali (F.S.E. obiettivo 5b Asse 5 sottoprogramma 7, misura 7.1.a - Codice Corso PG 99.05.70.028), Società Cooperativa Sistema Museo in convenzione con la Provincia di Perugia. / Corso di formazione - Accessibilità come percorso condiviso. Binario accessibilità. Fondazione Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali, Galleria Nazionale dell'Umbria / Corso di formazione multimediale online - Accessibilità culturale: mediare, raccontare, comunicare. Personeper, iniziativa finanziata dall'Unione europea – NextGenerationEU nell'ambito del PNRR Cultura 4.0, attuata dalla Direzione generale Musei, Ministero della Cultura, Dipartimento per la Valorizzazione del patrimonio culturale, curata dalla Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali / Corso di formazione multimediale online - Accessibilità culturale: principi e pratiche, Personeper, iniziativa finanziata dall'Unione europea – NextGenerationEU nell'ambito del PNRR Cultura 4.0, attuata dalla Direzione generale Musei, Ministero della Cultura, Dipartimento per la Valorizzazione del patrimonio culturale, curata dalla Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali. 1999-oggi / Educatrice museale (progettazione e realizzazione operativa di attività educative). 2004-oggi / Responsabile di gestione dei servizi in concessione della Galleria Nazionale dell'Umbria e della DRMN Umbria. 2008-oggi / Direttore del settore aziendale Servizi Educativi e Visite Guidate.
2. **Sofia Brogioni** — *Progettazione; Coordinamento; Realizzazione*
Laurea Triennale in Beni Culturali / Laurea Magistrale in Archeologia e Storia dell'arte / Master in Servizi educativi per i musei e i patrimoni culturali dell'Università Cattolica del Sacro Cuore Milano (in fase di conclusione). Luglio 2022-oggi / Educatrice museale (progettazione e realizzazione operativa di attività educative) presso Galleria Nazionale dell'Umbria, MUSA Museo dell'Accademia di Perugia, Palazzo degli Oddi Marini Clarelli a Perugia.
3. **Elisa Bracardi** — *Realizzazione*
Laurea Triennale in Beni Culturali / Laurea Magistrale in Archeologia e Storia dell'arte. Marzo 2025-oggi / Educatrice museale (progettazione e realizzazione operativa di attività educative) presso Galleria Nazionale dell'Umbria, MUSA Museo dell'Accademia di Perugia, Palazzo degli Oddi Marini Clarelli a Perugia.
4. **Sara Dorillo** — *Realizzazione*
Laurea Triennale in Beni Culturali, Laurea Magistrale in Archeologia e Storia dell'Arte. Giugno 2025-oggi / Educatrice museale (progettazione e realizzazione operativa di attività educative) presso Galleria Nazionale dell'Umbria, MUSA Museo dell'Accademia di Perugia, Palazzo degli Oddi Marini Clarelli a Perugia.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Luca Covarelli
In qualità di: Direttore BU Cultura L'Orologio Società Cooperativa

ALLA RICERCA DELLE EMOZIONI in Galleria Nazionale dell'Umbria

SOGGETTO PROPONENTE L'Orologio Società Cooperativa

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		**3. DESCRITTORI** Musei e didattica museale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO** —	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI** 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	**5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO** 2 ore	**5.D.3 CADENZA PREVISTA** —	**5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA)** Per bambino: 5 €
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		**5.B–C LUOGHI ESTERNI** Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Galleria Nazionale dell'Umbria, corso Vannucci 19 Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
In un percorso tra le sale basato sull'analisi dei colori, della gestualità e delle espressioni, i bambini conoscono cosa sia un museo ed incontrano le opere con un approccio partecipativo legato alla lettura delle emozioni nell'arte. Il percorso sarà animato da alcune attività itineranti per riflettere sulla soggettività e insieme universalità delle emozioni e sulla loro rappresentazione. Il laboratorio finale coinvolgerà i partecipanti nella realizzazione di una "istantanea delle emozioni nascoste" per dare un'immagine concreta al loro sentire.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il presente progetto fa riferimento al Piano Nazionale per l'Educazione al Patrimonio 2021, che sintetizza le potenzialità del patrimonio culturale come risorsa educativa in risposta ai bisogni di bambini e ragazzi.
Il patrimonio culturale, sistema complesso rispondente ad approcci diversificati, oltre a soddisfare un'esigenza di conoscenza che si sviluppi in contesti plurimi e alternativi allo spazio scolastico, offre un contesto accogliente dove partecipare, esprimersi liberamente, essere ascoltati, promuovendo lo sviluppo di quelle competenze trasversali che determinano la formazione in chiave personale ed originale della propria identità.
Ciò si può affermare tenuto conto che il patrimonio culturale è un insieme significativo di testimonianze materiali e immateriali, espressioni di una cultura nelle sue diverse manifestazioni; esso ha un carattere relativo, polivalente, interdisciplinare e complesso, che può essere oggetto, strumento e fine di un'attività formativa formale e informale (Bortolotti, Calidoni, Mascheroni, Mattozzi, 2008). L'educazione al patrimonio è un sistema dinamico di processi orientati a incrementare saperi, creatività e consapevolezza dei ruoli di individui e comunità in rapporto all'eredità culturale. Essa sviluppa percorsi flessibili e interdisciplinari, impegnati […] a migliorare processi di apprendimento e abilità di ricerca, ad ampliare competenze specifiche e ad acquisire capacità relazionali, comunicative e progettuali spendibili nel contesto odierno (Borgia, Di Berardo, Occorsio, 2019).
Tra i molteplici luoghi in cui trova forma l'educazione al patrimonio, il museo è un ambiente rivolto a tutti, che offre una pluralità di stimoli (cognitivi, sensoriali, emotivi) per l'apprendimento nelle diverse età e per lo sviluppo di conoscenze, abilità e atteggiamenti di base, quali ad esempio la competenza personale, sociale e la capacità di imparare a imparare, la competenza in materia di cittadinanza, la competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali (Raccomandazione Consiglio Unione Europea, 2018).

Bibliografia delle citazioni:
- A. Bortolotti, M. Calidoni, S. Mascheroni, I. Mattozzi, Per l'educazione al patrimonio culturale. 22 tesi, FrancoAngeli, Milano, 2008.
- Raccomandazione del Consiglio dell'Unione Europea relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente del 22 maggio 2018 (2018/C 189/01).
- E. Borgia, M. Di Berardo, S. Occorsio, Note per l'educazione al patrimonio culturale, Centro per i servizi educativi – Sed, Ministero per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo, Direzione Generale Educazione e Ricerca, 2019.
- Piano Nazionale per l'Educazione al Patrimonio 2021 - Ministero della Cultura, a cura della Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali Servizio I Ufficio Studi – Centro per i servizi educativi su parere del Consiglio Superiore Beni Culturali e Paesaggistici.
Fonti citate: Bortolotti, Calidoni, Mascheroni, Mattozzi, 2008; Borgia, Di Berardo, Occorsio, 2019; Raccomandazione Consiglio Unione Europea, 2018; Piano Nazionale per l'Educazione al Patrimonio, 2021

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto intende sviluppare, sul filo di un tema conduttore, ambiti disciplinari e interdisciplinari in un'ottica di didattica integrata con le attività scolastiche.
L'esperienza si collega al curricolo di Arte e Immagine, offrendo l'opportunità concreta di approcciare il patrimonio artistico sia come testimonianza storica che come modello di espressione creativa universale, per stimolare il confronto e l'indagine emotiva e sperimentare tecniche, strumenti e codici artistici.
L'attività può contribuire al perseguimento di competenze quali: esprimere emozioni e idee personali attraverso la creazione di elaborati (Espressività/Produzione), acquisire consapevolezza di sé ed esprimere la propria identità attraverso i codici del linguaggio visivo (Comunicazione), osservare e commentare testi visivi esplorandone i contesti e collegandoli all'esperienza personale (Osservazione/Lettura), riconoscere il valore dei beni artistici sviluppando un approccio consapevole alla tutela (Analisi/Interpretazione/Comprensione).
L'attività potenzia, inoltre, il raggiungimento dei traguardi per lo sviluppo delle competenze di Educazione civica, con particolare riferimento al Traguardo per lo sviluppo delle competenze n. 7 - Maturare scelte e condotte di tutela dei beni materiali e immateriali.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
L'esperienza di lettura delle immagini e di sperimentazione creativa sul tema delle emozioni offre la possibilità di potenziare, approfondire e ampliare, in un contesto diverso da quello scolastico, le attività curricolari legate allo sviluppo della consapevolezza del proprio mondo interiore, della presa di coscienza della complessità e universalità delle emozioni, della definizione ed espressione delle proprie insieme al rispetto di quelle altrui.
In classe, prima o successivamente all'esperienza, possono trovarvi collegamento attività laboratoriali di discipline come Arte e Immagine, Italiano, Lingua inglese, Musica tramite un approccio interdisciplinare ed integrato che approfondisca la dimensione emotiva dell'individuo e le sue diverse espressioni.
L'esperienza può essere preceduta da un'attività di conoscenza dei principali aspetti dell'istituzione museo (spazio, funzione, contenuto) e di bene culturale così da fornire ai bambini le coordinate per orientarsi nella nuova dimensione di apprendimento.

4.d Finalità generali
1. Contribuire alla formazione di abilità ad osservare e interpretare, anche creativamente, il patrimonio artistico e culturale.
2. Promuovere l'educazione del senso estetico e l'espressione originale della propria identità.
3. Introdurre alla cittadinanza attiva e democratica.

4.e Obiettivi specifici
1. Analizzare un'opera d'arte nelle sue caratteristiche principali e descriverne elementi, forme, colori, materiali.
2. Usare colori, linee e forme per esprimere emozioni.
3. Riconoscere le opere d'arte come testimonianze culturali del proprio territorio ed espressioni universali dell'umanità.
4. Confrontarsi su un tema, argomentando le proprie idee ed ascoltando quelle degli altri.
5. Collaborare nel gioco.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Dopo il percorso in Galleria, che alterna momenti di lettura delle immagini con giochi ed attività alla scoperta dei colori, dei gesti e delle espressioni nelle opere, in laboratorio i bambini saranno invitati a ragionare sulle proprie emozioni. Attraverso una tecnica semplice ma di effetto con colori a spirito ed acqua, i bambini avranno la possibilità di dare un'immagine concreta a ciò che provano in quel momento, scattando un'"istantanea della loro emozione"; come evidenziato durante il percorso, infatti, non tutte le emozioni emergono visibilmente o riescono a trovare un'espressione, ma rimangono in una dimensione interiore fino a che non si riconoscono e gli si da una definizione o forma.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
L'accoglienza dei bambini li coinvolge con domande sulla definizione generale di museo (Cosa è? Cosa contiene? A cosa serve? Come funziona?) e introduce l'attività (Cosa faremo oggi?) così da fornire le coordinate utili per farli orientare nell'esperienza.
I bambini vengono poi guidati nell'esplorazione degli spazi del museo e nell'osservazione attiva delle opere, nella denotazione dei loro principali aspetti e nell'interpretazione attraverso domande che stimolino la discussione e il confronto di gruppo. Lungo il percorso, di fronte alle opere, sono previsti giochi, attività di gruppo e individuali per stimolare la riflessione sulle tematiche affrontate e la loro personalizzazione.
In laboratorio i bambini sono coinvolti nella sperimentazione pratica di una tecnica di utilizzo dei codici artistici per la libera espressione di sé.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
materiali di consumo per attività di laboratorio

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto trattando un tema universale attraverso un approccio attivo di lettura delle opere d'arte basato sul dialogo, il confronto e la cooperazione, è aperto a tutti i bambini, anche con disabilità, bisogni educativi speciali o situazioni di fragilità sociale. L'indagine delle opere in chiave tematica e la pratica laboratoriale prevista alla fine consentono la partecipazione di bambini provenienti da culture diverse, anche con difficoltà linguistiche. Il museo per definizione è uno spazio educativo accogliente rispetto ai più diversi destinatari e la Galleria Nazionale dell'Umbria è un luogo che garantisce accessibilità completa al suo percorso espositivo.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: L'Orologio Società Cooperativa
8.b Forma giuridica: Società Cooperativa
8.c Sede: Sede legale: via Lisbona 23, 50065 PONTASSIEVE (FI) / Sede operativa: via Danzetta 14, 06121 Perugia (rif. visura camerale)
8.d Sito web: www.orologionetworkcultura.it
8.e Referente del progetto: Simona Menci
8.f Qualifica e ruolo del referente: Educatrice museale, Responsabile settore aziendale servizi educativi
8.g Telefono: 0755738105
8.h E-mail: prenotazioni.cultura@orologionetwork.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'Orologio Società Cooperativa ha una B.U. Cultura, nata dalla fusione per incorporazione della Società Cooperativa Sistema Museo, si occupa dal 1990 di fornire servizi specializzati per i musei e i beni culturali.
In oltre 30 anni di attività ha sviluppato un importante patrimonio di competenze nella gestione di musei, monumenti, aree archeologiche, parchi ambientali, teatri, biblioteche, archivi, uffici turistici e mostre temporanee in molte regioni italiane.
L'educazione al patrimonio culturale è uno dei suoi principali settori di attività, consolidato da una lunga esperienza sul campo di progetti e attività tra scuola, museo e territorio.

Principali affidamenti in corso in Umbria:
Progettazione e realizzazione di attività educative per le scuole di ogni ordine e grado nell'ambito dei contratti di appalto per la gestione dei servizi museali nei seguenti luoghi della cultura:
2001 - oggi / Galleria Nazionale dell'Umbria.
2012 - oggi / MUSA Museo dell'Accademia di Belle Arti Pietro Vannucci di Perugia.
2021 - oggi / Comuni di Città della Pieve, Corciano, Magione Paciano, Panicale, Piegaro e Unione dei comuni del Trasimeno.
2022 - oggi / Circuito Museale Città di Amelia.
2023 - oggi / Luoghi della cultura della Direzione regionale Musei Umbria: Castello Bufalini di San Giustino, Ipogeo dei Volumni e Necropoli del Palazzone, Museo Archeologico Nazionale dell'Umbria di Perugia, Museo Archeologico Nazionale di Orvieto, Necropoli Etrusca di Crocifisso del Tufo di Orvieto, Palazzo Ducale di Gubbio, Parco archeologico del Teatro Romano di Gubbio, Villa Colle del Cardinale di Perugia - MiC Direzione regionale Musei Umbria.
2025 - oggi / Circuito museale urbano del Comune di Spello.

Principali progetti speciali in Umbria:
2026 / "Amelia Città Creativa" per conto dell'Associazione Agorà APS con il contributo di Fondazione CARIT.
2024 – 2025 / "Amelia Città di creatività per l'arte e l'artigianato" per conto dell'Associazione Agorà APS con il contributo di Fondazione CARIT.
2023 / "Perugino learning 500%. 500 anni di arte x 100 classi" realizzato con il contributo del "Comitato promotore per le celebrazioni per il quinto centenario della morte del pittore Pietro Vannucci detto il Perugino" – Progetto di educazione al patrimonio artistico rivolto alle scuole primarie e secondarie della Regione Umbria in occasione della mostra "Il meglio maestro d'Italia. Perugino nel suo tempo" (Galleria Nazionale dell'Umbria, 4 marzo-11 giugno 2023) con l'adesione di cento classi e oltre 2000 studenti.

9.b Operatori
1. **Simona Menci** — *Progettazione; Coordinamento; Realizzazione*
Corso di laurea quadriennale in Lettere Moderne indirizzo storico-artistico / Corso di Perfezionamento in Didattica Generale e Museale, Università di Roma Tre, Facoltà di Scienze della Formazione / Corso di riqualificazione aziendale per operatori in Didattica e Comunicazione nell'ambito dei Beni Culturali (F.S.E. obiettivo 5b Asse 5 sottoprogramma 7, misura 7.1.a - Codice Corso PG 99.05.70.028), Società Cooperativa Sistema Museo in convenzione con la Provincia di Perugia. / Corso di formazione - Accessibilità come percorso condiviso. Binario accessibilità. Fondazione Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali, Galleria Nazionale dell'Umbria / Corso di formazione multimediale online - Accessibilità culturale: mediare, raccontare, comunicare. Personeper, iniziativa finanziata dall'Unione europea – NextGenerationEU nell'ambito del PNRR Cultura 4.0, attuata dalla Direzione generale Musei, Ministero della Cultura, Dipartimento per la Valorizzazione del patrimonio culturale, curata dalla Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali / Corso di formazione multimediale online - Accessibilità culturale: principi e pratiche, Personeper, iniziativa finanziata dall'Unione europea – NextGenerationEU nell'ambito del PNRR Cultura 4.0, attuata dalla Direzione generale Musei, Ministero della Cultura, Dipartimento per la Valorizzazione del patrimonio culturale, curata dalla Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali. 1999-oggi / Educatrice museale (progettazione e realizzazione operativa di attività educative). 2004-oggi / Responsabile di gestione dei servizi in concessione della Galleria Nazionale dell'Umbria e della DRMN Umbria. 2008-oggi / Direttore del settore aziendale Servizi Educativi e Visite Guidate.
2. **Sofia Brogioni** — *Progettazione; Coordinamento; Realizzazione*
Laurea Triennale in Beni Culturali / Laurea Magistrale in Archeologia e Storia dell'arte / Master in Servizi educativi per i musei e i patrimoni culturali dell'Università Cattolica del Sacro Cuore Milano (in fase di conclusione). Luglio 2022-oggi / Educatrice museale (progettazione e realizzazione operativa di attività educative) presso Galleria Nazionale dell'Umbria, MUSA Museo dell'Accademia di Perugia, Palazzo degli Oddi Marini Clarelli a Perugia.
3. **Elisa Bracardi** — *Realizzazione*
Laurea Triennale in Beni Culturali / Laurea Magistrale in Archeologia e Storia dell'arte. Marzo 2025-oggi / Educatrice museale (progettazione e realizzazione operativa di attività educative) presso Galleria Nazionale dell'Umbria, MUSA Museo dell'Accademia di Perugia, Palazzo degli Oddi Marini Clarelli a Perugia.
4. **Sara Dorillo** — *Realizzazione*
Laurea Triennale in Beni Culturali, Laurea Magistrale in Archeologia e Storia dell'Arte. Giugno 2025-oggi / Educatrice museale (progettazione e realizzazione operativa di attività educative) presso Galleria Nazionale dell'Umbria, MUSA Museo dell'Accademia di Perugia, Palazzo degli Oddi Marini Clarelli a Perugia.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Luca Covarelli
In qualità di: Direttore BU Cultura L'Orologio Società Cooperativa

MI SENTO COSI' - Laboratorio scolastico di teatro dei sensi

SOGGETTO PROPONENTE FONTEMAGGIORE SOC. COOP. IMPRESA CULTURALE E CRATIVA

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo; Educazione affettiva ed emotiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI —			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 15	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ORA PER CLASSE	5.D.3 CADENZA PREVISTA preferibilmente settimanale; da concordare	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: €. 30,00 A BAMBINO PER CLASSI DA 25 ALUNNI IVA 22% ESCLUSA Per classe: €. 915,00 IVA INCLUSA A CLASSE (25 alunni) da concordare se il numero degli alunni è inferiore.
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio; Palestra scolastica; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Percorso ludico e teatrale per esplorare sistemi sensoriali e riconoscere stati corporei ed emotivi. Attraverso giochi, esercizi e pratiche narrative, gli alunni sviluppano consapevolezza di sè, autoregolazione, empatia, comunicazione e inclusione nel gruppo.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Bambini e bambine vivono spesso in contesti caratterizzati da sovraccarico di stimoli e uso di intenso di dispositivi digitali, condizioni che possono ridurre l'ascolto del corpo e rendere più difficile riconoscere e comunicare ciò che si prova. Il progetto risponde al bisogno di ampliare il vocabolario corporeo ed emotivo, allenare l'attenzione ai segnali interni ed esterni e costruire relazioni più consapevoli. L'enterocezione contribuisce alla rappresentazione degli stati del corpo e alla consapevolezza soggettiva (Craig, 2002); la capacità di riconoscere e regolare le emozioni sostiene benessere, apprendimenti e relazioni (Denham, 2006 OECD 2021)
Fonti citate: Craig, 2002; Denham, 2006; OECD, 2021

4.d Finalità generali
1. Rafforzare empatia, collaborazione ed inclusione nel gruppo classe.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e descrivere stimoli provenienti dai diversi sistemi sensoriali
2. Distinguere e nominare alcuni stati corporei ed emotivi
3. utilizzare voce, gesto, movimento e racconto per esprimere ciò che si prova
4. sperimentare semplici strategie di attenzione, pausa e autoregolazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Ogni incontro alterna attivazione sensoriale, gioco teatrale, esplorazione guidata e rielaborazione condivisa. Gli alunni osservano, sperimentano e trasformano percezioni e stati interni in gesti, suoni, parole, immagini e brevi azioni sceniche. Le proposte procedono dal lavoro individuale alla coppia al gruppo, senza richiedere prestazioni standardizzate. Il conduttore modula consegne, tempi e canali espressivi; il confronto finale aiuta a nominare l'esperienza e a trasferire gli apprendimenti nell vita di classe.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Altro: breve autovalutazione orale o visuale adeguata all'età

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il laboratorio è pensato per l'intero gruppo classe e non richiede precedenti competenze teatrali. Le attività prevedono più canali di accesso-corporeo, visivo, uditivo, tattile e verbale- e consentono diversi livelli di partecipazione. Con il confronto preventivo con gli insegnanti, consegne, tempi, intensità degli stimoli, materiali e composizione dei gruppi saranno adattati alle esigenze di alunni con disabilità, BES, difficoltà linguistiche o vulnerabilità. Saranno offerte possibilità di osservare prima di agire, scegliere modalità non verbali, lavorare in coppia, fare pause e non esporsi a stimoli percepiti come disturbanti. L'obiettivo è garantire sicurezza, autonomia e appartenenza, valorizzando le differenze senza isolare nessuno.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: FONTEMAGGIORE SOC. COOP. IMPRESA CULTURALE E CRATIVA
8.b Forma giuridica: SOCIETA' COOPERATIVA
8.c Sede: PERUGIA - STRADA DELLE FRATTE 3A7
8.d Sito web: WWW.FONTEMAGGIORE.IT
8.e Referente del progetto: RENZULLI VALENTINA
8.f Qualifica e ruolo del referente: ATTRICE, DOCENTE
8.g Telefono: 339-7164606
8.h E-mail: laboratori@fontemaggiore.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Fontemaggiore, Centro di Produzione Teatrale riconosciuto, opera stabilmente nel territorio di Perugia nella produzione e programmazione dello spettacolo dal vivo e nella formazione teatrale. Progetta e realizza da molti anni attività rivolte all'infanzia e adolescenza: spettacoli e rassegne per scuole e famiglie, percorsi di teatro di classe e laboratori scolastici, oltre ai corsi della Scuola di Teatro Mutazioni per bambini, ragazzi e giovani. Le attività integrano pratica teatrale, educazione all'ascolto, espressione corporea, narrazione, cooperazione e inclusione, in dialogo con istituti scolastici e realtà educative del territorio.

9.b Operatori
1. **CAPUANO MASSIMO** — *DOCENTE*
VEDI CURRICULUM ALLEGATO

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: PROIETTI LUIGI
In qualità di: LEGALE RAPPRESENTANTE

Nuotare per la sicurezza

SOGGETTO PROPONENTE GRYPHUS SPORTING CLUB SRL

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 10
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE minimo 4	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 50 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA un incontro a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: € 32,00 (iva compresa) costo complessivo per bambino per n° 4 incontri
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Piscina	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone un corso di nuoto per gli studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado, finalizzato allo sviluppo di competenze natatorie e di sicurezza in acqua. Oltre all'apprendimento della corretta tecnica dei principali stili, gli studenti acquisiranno abilità utili a prevenire situazioni di rischio, gestire eventuali difficoltà e prestare aiuto agli altri.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
L'educazione alla sicurezza in acqua rappresenta un bisogno educativo rilevante nella preadolescenza, fase in cui aumentano l'autonomia e le occasioni di esposizione ad ambienti acquatici. L'acquisizione di competenze natatorie, integrate con conoscenze e comportamenti adeguati, costituisce una strategia riconosciuta di prevenzione dell'annegamento (WHO, 2021; Taylor et al., 2020). La sola capacità di nuotare non è tuttavia sufficiente: è necessario sviluppare una più ampia competenza acquatica, comprendente controllo del corpo, gestione delle difficoltà e consapevolezza del rischio (Stallman et al., 2017).
Fonti citate: WHO, 2021; Taylor et al., 2020; Stallman et al., 2017

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda principalmente con il curricolo di Scienze Motorie e Sportive, contribuendo allo sviluppo delle competenze motorie, della consapevolezza corporea e della capacità di adottare comportamenti adeguati alla sicurezza. L'attività natatoria permette di consolidare gli schemi motori e le capacità coordinative, migliorare la tecnica dei principali stili e sviluppare la gestione del corpo in ambiente acquatico. Il progetto si collega inoltre all'Educazione civica, promuovendo la consapevolezza dei rischi, la responsabilità individuale e la capacità di adottare comportamenti orientati alla tutela propria e degli altri.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi con la programmazione curricolare attraverso attività preparatorie e di rielaborazione collegate alle Scienze Motorie e all'Educazione civica. Prima delle attività in piscina è possibile affrontare in classe i principali comportamenti di sicurezza in acqua, la prevenzione dei rischi e l'importanza del rispetto delle regole. Al termine del percorso, gli studenti potranno rielaborare le esperienze svolte, riflettendo sulle competenze acquisite, sulle situazioni di rischio e sulle strategie più adeguate per tutelare sé stessi e gli altri.

4.d Finalità generali
1. Acquisire competenze natatorie finalizzate alla sicurezza e alla prevenzione dell'annegamento.
2. Sviluppare abilità acquatiche avanzate per gestire situazioni di difficoltà
3. Abilità per la gestione della sicurezza in acqua anche degli altri

4.e Obiettivi specifici
1. Applicare correttamente le tecniche dei principali stili di nuoto.
2. Utilizzare in modo efficace le principali abilità acquatiche per muoversi e orientarsi in acqua
3. Riconoscere situazioni di rischio e applicare comportamenti adeguati per prevenirle.
4. Sperimentare strategie per gestire situazioni di difficoltà in acqua, con il controllo del corpo
5. Applicare modalità sicure, appropriate per prestare aiuto a una persona in difficoltà, senza esporsi

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività motoria o psicomotoria

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il metodo educativo sarà basato sulla partecipazione attiva degli alunni, attraverso esercitazioni pratiche, dimostrazioni e attività progressive in acqua. Gli studenti saranno coinvolti nell'apprendimento della tecnica dei principali stili e nella sperimentazione di abilità finalizzate alla sicurezza, affrontando situazioni simulate di difficoltà. Saranno favoriti il confronto tra pari, la collaborazione e l'autovalutazione, con attività differenziate in base al livello di partenza e ai progressi individuali.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Saranno forniti materiali didattici e informativi a supporto delle attività, finalizzati alla conoscenza delle principali regole di sicurezza in acqua e dei comportamenti corretti da adottare. Durante le attività pratiche saranno utilizzate attrezzature e materiali specifici per l'apprendimento e il perfezionamento delle abilità natatorie, quali tavolette, pull buoy, cinture galleggianti, materiali per esercizi di immersione e coordinazione e altri ausili disponibili presso l'impianto natatorio.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado, con livelli di abilità natatorie differenti. È richiesta un'idoneità alla pratica sportiva e la capacità di partecipare alle attività in acqua nel rispetto delle indicazioni degli operatori. Le attività saranno organizzate in gruppi omogenei per livello e adattate alle capacità individuali, attraverso la modulazione di esercizi, tempi, distanze e materiali. Per alunni con disabilità, BES, difficoltà linguistiche o altre condizioni di vulnerabilità saranno previsti, in collaborazione con la scuola e nel rispetto delle condizioni di sicurezza, adattamenti delle consegne, dei materiali e delle modalità operative, favorendo la partecipazione attiva e il supporto tra pari.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: GRYPHUS SPORTING CLUB SRL
8.b Forma giuridica: SOCIETA' SPORTIVA DILETTANTISTICA
8.c Sede: VIA G.B. PONTANI, 4
8.d Sito web: WWW.GRYPHUS.EU
8.e Referente del progetto: ARNALDO CONSOLO
8.f Qualifica e ruolo del referente: PRESIDENTE DEL GRYPHUS SPORTING CLUB
8.g Telefono: 0755054328
8.h E-mail: info@gryphus.eu

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il Gryphus Sporting Club è un centro sportivo multisport in area piscina, palestra, tennis e padel. E' una società affiliata alla FEDERAZIONE ITALIANA NUOTO da più di 40 anni ed è un centro riconosciuto come SCUOLA NUOTO FEDERALE dal 2009. I principi fondamentali delle Scuole Nuoto Federali (SNF) della FIN (Federazione Italiana Nuoto) si basano sulla diffusione della "cultura dell'acqua", sulla qualità totale della didattica e sull'organizzazione certificata. Gli standard didattici, organizzativi, strutturali e funzionali sono verificati e certificati dalla FIN. L'organico è formato e abilitato dal Settore Istruzione Tecnica (SIT). Durante tutto l'anno il club organizza corsi di nuoto per bambini e ragazzi dai 3 ai 18 anni e corsi di acquaticità neonatale da 3 mesi a 2 anni.

9.b Operatori
1. **ARNALDO CONSOLO** — *PRESIDENTE DEL CLUB*
SUPERVISORE DEL PROGETTO
2.
LO STAFF SARA' COMPOSTO DA ISTRUTTORI CON BREVETTO F.I.N. CERTIFICATO
3.
I NOMINATIVI POTRANNO ESSERE FORNITI NEL DETTAGLIO AL MOMENTO DELL'ATTUAZIONE DEL PROGETTO

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10.09.2026
Nome e cognome del proponente: ARNALDO CONSOLO
In qualità di: PRESIDENTE DEL GRYPHUS SPORTING CLUB

English Unlocked – Ascoltare, parlare, comunicare

SOGGETTO PROPONENTE **Belt Learning Centre**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Educazione linguistica; Didattica delle lingue straniere	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 30	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 90/120 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 volta a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: Euro 2379,00 (inclusa iva 22%)
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Biblioteca scolastica; Laboratorio		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone un percorso di potenziamento della comprensione e produzione orale in lingua inglese rivolto agli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado. Attraverso attività comunicative, giochi linguistici, role play, storytelling, ascolti, conversazioni guidate e situazioni di vita reale, gli alunni saranno stimolati a comprendere e utilizzare l'inglese in modo spontaneo e funzionale. Le attività saranno calibrate in base all'età e al livello linguistico della classe, privilegiando un approccio dinamico e coinvolgente volto a sviluppare listening, speaking, pronuncia, lessico, sicurezza comunicativa e capacità di interazione.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde alla necessità di offrire agli alunni maggiori occasioni di esposizione alla lingua inglese e di utilizzo attivo delle competenze orali. La capacità di comprendere e interagire oralmente richiede pratica frequente, contesti comunicativi significativi e attività adeguate al livello degli apprendenti. L'interazione favorisce lo sviluppo della competenza comunicativa attraverso negoziazione del significato e produzione linguistica (Long, 1996; Swain, 2005). Un ambiente motivante e con una bassa pressione comunicativa può inoltre facilitare la partecipazione e la disponibilità a esprimersi nella lingua straniera (Krashen, 1982).
Fonti citate: Long, 1996; Swain, 2005; Krashen, 1982

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con il curricolo di lingua inglese della scuola primaria e secondaria di primo grado, con particolare riferimento alle competenze di ascolto, comprensione, produzione e interazione orale. Le attività favoriscono il raggiungimento dei traguardi relativi alla comprensione di messaggi, istruzioni e conversazioni e all'utilizzo della lingua per comunicare informazioni, bisogni, esperienze e opinioni in situazioni adeguate all'età. Lessico, strutture e funzioni comunicative saranno calibrati sul livello degli alunni e potranno essere collegati agli argomenti previsti dalla programmazione della classe.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il percorso potrà integrarsi con la normale programmazione di lingua inglese, rafforzando e ampliando le competenze orali sviluppate in classe. In accordo con gli insegnanti, potranno essere ripresi lessico, strutture e funzioni comunicative già affrontati o previsti nella programmazione, utilizzandoli in contesti comunicativi autentici. Le attività potranno costituire momenti di preparazione, consolidamento o approfondimento attraverso conversazioni, role play, giochi, ascolti e compiti comunicativi. Materiali e attività potranno essere successivamente ripresi dai docenti per favorire la continuità degli apprendimenti.

4.d Finalità generali
1. Potenziare la capacità di comprendere e utilizzare la lingua inglese nella comunicazione orale.
2. Promuovere un uso spontaneo, funzionale e significativo dell'inglese in situazioni comunicative
3. Rafforzare motivazione, partecipazione e sicurezza nell'esprimersi oralmente in lingua inglese.

4.e Obiettivi specifici
1. Comprendere messaggi, istruzioni, domande e brevi conversazioni in lingua inglese
2. Utilizzare lessico e strutture linguistiche adeguati all'età e al livello in situazioni comunicative
3. Interagire oralmente con compagni e docente attraverso domande, risposte e brevi scambi comunicativi
4. Descrivere e raccontare persone, oggetti, situazioni, esperienze o eventi con crescente autonomia.
5. Applicare funzioni comunicative in situazioni simulate o autentiche della vita quotidiana
6. Collaborare con i compagni in giochi, role play e attività comunicative di coppia o di gruppo.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Evento pubblico; Restituzione alle famiglie; Prodotto audiovisivo o digitale

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il prodotto o momento conclusivo sarà concordato con gli insegnanti in relazione all'età e al livello degli alunni, agli argomenti affrontati e alla durata del percorso. Potrà prevedere una breve performance o role play in lingua inglese, una conversazione o presentazione, una lezione aperta, una restituzione alle famiglie o alla scuola, oppure la realizzazione di un prodotto audio o audiovisivo. La modalità scelta permetterà agli alunni di utilizzare concretamente le competenze di listening e speaking sviluppate durante il percorso e di valorizzare i progressi raggiunti.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Educazione tra pari; Discussione e confronto in gruppo; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso adotta un approccio comunicativo e learning by doing, privilegiando l'uso dell'inglese in situazioni significative rispetto alla spiegazione teorica della lingua. Gli alunni saranno coinvolti attivamente in conversazioni, giochi comunicativi, role play, storytelling, attività di ascolto, lavori a coppie e in piccoli gruppi. Audio, video, immagini e materiali autentici offriranno modelli linguistici diversificati. Le attività saranno graduate per età e livello e prevederanno scaffolding e supporti visivi. Particolare attenzione sarà dedicata a creare un ambiente positivo nel quale sperimentare la lingua e acquisire progressivamente sicurezza nell'interazione orale.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Non sono richiesti specifici prerequisiti linguistici: le attività saranno calibrate sul livello effettivo degli alunni. È richiesta un'aula adeguata al numero dei partecipanti, possibilmente organizzabile per attività a coppie e in piccoli gruppi, dotata preferibilmente di LIM o monitor interattivo, sistema audio e connessione Wi-Fi. Potrà essere utile la possibilità di utilizzare dispositivi digitali della scuola per alcune attività di ascolto o produzione audio/video. Eventuali ulteriori esigenze saranno concordate preventivamente con gli insegnanti.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il soggetto proponente fornirà materiali didattici e linguistici adeguati all'età e al livello: esempi di articoli e notizie, schede operative, modelli per interviste e servizi, glossari, immagini, materiali audio/video e risorse digitali. Saranno predisposti supporti per la pianificazione, scrittura, revisione e presentazione dei contenuti, nonché materiali per attività di media literacy e analisi delle informazioni. Le risorse saranno graduate per permettere agli studenti di passare dall'analisi di modelli alla produzione progressivamente più autonoma di contenuti in inglese.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Scheda di osservazione dell'insegnante; Questionario agli alunni; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a tutti gli alunni e le attività saranno calibrate in base all'età, al livello linguistico e ai diversi bisogni di apprendimento. Per favorire la partecipazione di alunni con disabilità, BES, DSA o difficoltà linguistiche saranno utilizzati supporti visivi e gestuali, audio e video, modellamento, scaffolding, consegne graduate, attività multisensoriali e cooperative. Saranno previste diverse modalità di partecipazione, dal lavoro in coppia al piccolo gruppo, riducendo la pressione legata alla produzione orale. Attività, tempi e materiali potranno essere adattati in accordo con gli insegnanti per consentire a ciascun alunno di partecipare secondo le proprie possibilità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Belt Learning Centre
8.b Forma giuridica: Associazione Culturale
8.c Sede: Perugia
8.e Referente del progetto: Monica Scagnelli
8.f Qualifica e ruolo del referente: Direttrice
8.g Telefono: 0755052517
8.h E-mail: beltschool@libero.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Anno 2017: Laboratori in lingua inglese (potenziamento) per il progetto "Crescere Insieme", cofinanziato dalla Fondazione Cassa di Risparmio di Perugia
Dal 2019 al 2024: doposcuola bilingue a favore dei soci dell'associazione: pranzo in lingua inglese, momenti di gioco in lingua inglese, aiuto compiti e attività CLIL
Dal 2012 ad oggi: centri estivi in lingua inglese per bambini tra 3 e 11 anni
Anno 2023: Progetto "CLIL: teoria e pratica di un approccio che guarda al futuro", cofinanziato dalla Fondazione Perugia. Formazione sulla metodologia CLIL rivolta ai docenti delle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie degli Istituti Comprensivi 1 – 4 – 5 – 6 – 14 della provincia di Perugia.

9.b Operatori
1. **Monica Scagnelli** — *Docente*
Docente con esperienza ultraventennale di insegnamento e con qualifica CELTA
2. **Maria Eduarda Cagneti Silveira** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza, con conoscenze di pedagogia
3. **Chiara Chiocci** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza
4. **Deva Inatci** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Daniela Sereni Lucarelli
In qualità di: presidente

NEWSROOM – English, Media & Communication

SOGGETTO PROPONENTE **Belt Learning Centre**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Educazione linguistica; Didattica delle lingue straniere	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 30	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 90/120 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 volta a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: Euro 2379,00 (inclusa iva 22%)
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Biblioteca scolastica; Laboratorio		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Newsroom trasforma la classe in una redazione in lingua inglese. Gli studenti assumono il ruolo di reporter, intervistatori, presentatori e redattori per esplorare temi di attualità, scuola, cultura, sport, ambiente e interessi giovanili. Attraverso articoli, interviste, podcast, video e brevi notiziari, potenziano speaking, listening, reading e writing utilizzando l'inglese per uno scopo reale. Il percorso introduce inoltre elementi di media literacy, guidando gli studenti a distinguere fatti e opinioni, riflettere sulle fonti e comunicare informazioni in modo chiaro, responsabile e creativo.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno degli adolescenti di sviluppare competenze linguistiche insieme alla capacità di comprendere e utilizzare consapevolmente i media. In un contesto caratterizzato da un flusso continuo di informazioni, è importante imparare a distinguere fatti e opinioni, interrogarsi sulle fonti e comunicare in modo responsabile. La media literacy favorisce un accesso critico e consapevole all'informazione (UNESCO, 2021), mentre l'apprendimento linguistico orientato all'azione valorizza compiti autentici e uso concreto della lingua (Council of Europe, 2020). La redazione offre quindi un contesto reale e motivante per utilizzare l'inglese.
Fonti citate: UNESCO, 2021; Council of Europe, 2020

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda in modo trasversale con lingua inglese, italiano, educazione civica e tecnologia. In inglese sviluppa comprensione e produzione orale e scritta, interazione, lessico e capacità di comunicare informazioni. Si collega all'italiano attraverso struttura della notizia, sintesi, intervista e distinzione tra fatti e opinioni; all'educazione civica attraverso uso responsabile dell'informazione e cittadinanza digitale; alla tecnologia mediante produzione di contenuti multimediali. Le attività saranno graduate in base alla classe e potranno collegarsi ai temi affrontati nella programmazione curricolare.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi con la programmazione attraverso la scelta condivisa di temi collegati agli argomenti affrontati in inglese, italiano, educazione civica, tecnologia o altre discipline. Gli studenti potranno trasformare contenuti curricolari, eventi scolastici o temi di interesse in articoli, interviste, podcast e servizi. Le attività potranno essere utilizzate come introduzione, approfondimento o rielaborazione degli apprendimenti. Materiali e prodotti realizzati potranno essere successivamente ripresi dai docenti o condivisi nella scuola, favorendo interdisciplinarità e uso autentico delle competenze acquisite.

4.d Finalità generali
1. Potenziare le competenze comunicative in lingua inglese attraverso compiti autentici e significativi
2. Sviluppare competenze di media literacy e un approccio critico e responsabile all'informazione.
3. Promuovere creatività, collaborazione e autonomia attraverso la produzione di contenuti

4.e Obiettivi specifici
1. Comprendere le informazioni principali di brevi testi, notizie e contenuti audio/video in lingua
2. Distinguere fatti, opinioni e differenti modalità di presentazione delle informazioni.
3. Utilizzare lessico e strutture linguistiche adeguati per comunicare informazioni, formulare domande
4. Produrre brevi articoli, interviste, notiziari, podcast o contenuti audiovisivi in inglese.
5. Selezionare e confrontare informazioni provenienti da fonti diverse con crescente consapevolezza.
6. Collaborare assumendo ruoli e responsabilità nella progettazione e realizzazione di un prodotto

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Evento pubblico; Restituzione alle famiglie; Prodotto audiovisivo o digitale

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il percorso culminerà nella realizzazione di un prodotto di redazione concordato con la scuola e adeguato alla durata del progetto. Gli studenti potranno creare un English School News, un giornale o magazine digitale, un podcast, un breve telegiornale, una serie di interviste o servizi video. Organizzati in piccoli gruppi, assumeranno ruoli diversi – reporter, intervistatori, redattori, presentatori o responsabili dei contenuti – contribuendo alla realizzazione del prodotto comune. Il lavoro finale potrà essere presentato alla classe, alla scuola o alle famiglie, nel rispetto delle disposizioni relative a immagini e dati personali.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Educazione tra pari; Discussione e confronto in gruppo; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto adotta un approccio laboratoriale e comunicativo basato sul learning by doing. La classe funzionerà come una piccola redazione: gli studenti analizzeranno esempi, individueranno temi e informazioni, prepareranno domande, realizzeranno interviste e produrranno contenuti in inglese. Il lavoro sarà prevalentemente cooperativo, con ruoli e responsabilità differenziati. L'insegnante guiderà gli studenti attraverso modelli, scaffolding linguistico e feedback progressivo. Tecnologie e strumenti digitali saranno utilizzati come mezzi di ricerca, registrazione e produzione, sviluppando parallelamente competenze linguistiche, digitali e collaborative.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Non sono richiesti prerequisiti ulteriori rispetto alle competenze linguistiche previste per la classe frequentata. Le attività saranno graduate in base al livello degli studenti. È richiesta un'aula dotata preferibilmente di LIM o monitor interattivo, sistema audio e connessione Wi-Fi. Per le attività di ricerca e produzione multimediale potranno essere utilizzati, ove disponibili, computer o tablet della scuola. Eventuali registrazioni audio, video o immagini saranno realizzate esclusivamente secondo le modalità e le autorizzazioni previste dall'istituzione scolastica.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il soggetto proponente fornirà materiali didattici e linguistici adeguati all'età e al livello: esempi di articoli e notizie, schede operative, modelli per interviste e servizi, glossari, immagini, materiali audio/video e risorse digitali. Saranno predisposti supporti per la pianificazione, scrittura, revisione e presentazione dei contenuti, nonché materiali per attività di media literacy e analisi delle informazioni. Le risorse saranno graduate per permettere agli studenti di passare dall'analisi di modelli alla produzione progressivamente più autonoma di contenuti in inglese.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Scheda di osservazione dell'insegnante; Questionario agli alunni; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a tutti gli studenti e prevede attività e ruoli diversificati, così da valorizzare competenze e modalità espressive differenti. Per alunni con disabilità, BES, DSA o difficoltà linguistiche saranno utilizzati modelli, mappe, glossari, supporti visivi e digitali, scaffolding, consegne graduate e tempi flessibili. Il lavoro cooperativo permetterà di assegnare ruoli adeguati alle caratteristiche di ciascuno: scrittura, ricerca, intervista, registrazione, presentazione o organizzazione dei contenuti. Materiali e modalità di produzione saranno adattati in accordo con gli insegnanti per garantire partecipazione attiva e accessibilità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Belt Learning Centre
8.b Forma giuridica: Associazione Culturale
8.c Sede: Perugia
8.e Referente del progetto: Monica Scagnelli
8.f Qualifica e ruolo del referente: Direttrice
8.g Telefono: 0755052517
8.h E-mail: beltschool@libero.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Anno 2017: Laboratori in lingua inglese (potenziamento) per il progetto "Crescere Insieme", cofinanziato dalla Fondazione Cassa di Risparmio di Perugia
Dal 2019 al 2024: doposcuola bilingue a favore dei soci dell'associazione: pranzo in lingua inglese, momenti di gioco in lingua inglese, aiuto compiti e attività CLIL
Dal 2012 ad oggi: centri estivi in lingua inglese per bambini tra 3 e 11 anni
Anno 2023: Progetto "CLIL: teoria e pratica di un approccio che guarda al futuro", cofinanziato dalla Fondazione Perugia. Formazione sulla metodologia CLIL rivolta ai docenti delle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie degli Istituti Comprensivi 1 – 4 – 5 – 6 – 14 della provincia di Perugia.

9.b Operatori
1. **Monica Scagnelli** — *Docente*
Docente con esperienza ultraventennale di insegnamento e con qualifica CELTA
2. **Maria Eduarda Cagneti Silveira** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza, con conoscenze di pedagogia
3. **Chiara Chiocci** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza
4. **Deva Inatci** — *Docente*
Docente qualificata e con esperienza

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Daniela Sereni Lucarelli
In qualità di: presidente

CORPO IN GIOCO, crescere,esplorare, esprimersi e stare bene attraverso il movimento

SOGGETTO PROPONENTE CENTRO SPORTIVO LIBERTAS PERUGIA

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive; Psicomotricità educativa e funzionale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 10/15	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 50 MINUTI	5.D.3 CADENZA PREVISTA SETTIMANALE	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: euro 20/30 Per classe: dipende dal numero degli alunni
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone attività motorie e ludiche rivolte ai bambini dai 3 agli 11 anni.
Attraverso il movimento favorisce la conoscenza del corpo, l'espressione, l'autonomia e la relazione con gli altri.
Le attività promuovono benessere, inclusione, collaborazione, rispetto delle regole e corretti stili di vita.
Il percorso accompagna la crescita del bambino garantendo continuità educativa tra scuola dell'infanzia e scuola primaria.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Nella fascia 3-11 anni il corpo e il movimento rappresentano una dimensione fondamentale dello sviluppo globale. Le esperienze motorie favoriscono la conoscenza del corpo, l'autonomia, la coordinazione e la consapevolezza di sé, sostenendo anche gli apprendimenti e le competenze sociali (Gallahue, Ozmun e Goodway, 2012). Il gioco motorio costituisce inoltre un contesto significativo per sperimentare regole, cooperazione, ruoli e autoregolazione (Pesce et al., 2019). Il progetto risponde anche alla necessità di promuovere uno stile di vita attivo e il benessere psicofisico fin dall'infanzia (WHO, 2019). Le attività, adattabili a diverse esigenze, favoriscono partecipazione e inclusione, valorizzando le possibilità di ciascun bambino.
Fonti citate: Gallahue, Ozmun e Goodway, 2012; Pesce et al., 2019; WHO, 2019

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con le Nuove Indicazioni Nazionali 2025, valorizzando il corpo e il movimento come dimensioni fondamentali per la crescita, la conoscenza, l'espressione e la relazione. Nella scuola dell'infanzia si collega al campo di esperienza "Il corpo e il movimento", promuovendo consapevolezza corporea, autonomia, coordinazione, orientamento e interazione. Nella scuola primaria si raccorda all'"Educazione motoria – Educazione fisica", sviluppando padronanza motoria, consapevolezza del corpo, collaborazione, rispetto delle regole, benessere e corretti stili di vita. Il percorso garantisce continuità educativa dai 3 agli 11 anni.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi nella normale programmazione della classe attraverso attività preparatorie, esperienze motorie e momenti di rielaborazione. Le attività possono essere collegate ai percorsi già previsti nei diversi campi di esperienza e nelle discipline, utilizzando il movimento per approfondire conoscenze relative al corpo, allo spazio, alle relazioni, alle emozioni e alle regole. Prima delle attività potranno essere proposti semplici momenti di preparazione e anticipazione; successivamente potranno essere realizzate conversazioni, rappresentazioni grafiche, verbalizzazioni o altre attività di rielaborazione. Le esperienze potranno inoltre essere adattate ai percorsi e ai bisogni delle singole classi.

4.d Finalità generali
1. Promuovere consapevolezza corporea, autonomia e benessere.
2. Favorire sviluppo motorio, cognitivo, emotivo e relazionale.
3. Promuovere inclusione, collaborazione e rispetto delle regole.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere il proprio corpo.
2. Sperimentare schemi motori e coordinazione.
3. Utilizzare spazio e oggetti in sicurezza.
4. Collaborare e rispettare le regole.
5. Esprimere emozioni attraverso il movimento.
6. Adottare comportamenti orientati al benessere.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il progetto si concluderà con una lezione in presenza aperta alle famiglie, durante la quale i bambini potranno condividere alcune delle esperienze motorie svolte nel percorso, attraverso giochi, attività e semplici percorsi motori.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Attività motoria o psicomotoria; Osservazione diretta ed esplorazione

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività saranno proposte attraverso il gioco, l'esplorazione e l'esperienza diretta, valorizzando il ruolo attivo di ogni alunno. Saranno organizzati giochi individuali e di gruppo, percorsi motori e situazioni cooperative, adattati all'età e alle diverse capacità. Gli alunni saranno coinvolti nella sperimentazione, nella scelta di modalità di esecuzione e nella collaborazione con i compagni. L'osservazione diretta permetterà di adeguare le proposte ai bisogni del gruppo e dei singoli.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra o spazio adeguato alle attività motorie; eventuale cortile o giardino scolastico; spazi liberi e sicuri per lo svolgimento dei giochi e dei percorsi motori. Utilizzo, ove disponibili, delle attrezzature motorie già presenti nella scuola.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiale motorio e ludico di supporto alle attività, quali palloni, cerchi, coni, corde, piccoli attrezzi, materiali per percorsi e giochi di coordinazione, oltre a eventuali materiali specifici per attività inclusive e adattate alle diverse esigenze dei bambini.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli insegnanti; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a tutti gli alunni, senza richiedere specifiche abilità motorie. Le attività saranno adattate all'età, alle capacità e ai bisogni individuali, modificando tempi, spazi, materiali, consegne e modalità di partecipazione. Per alunni con disabilità, BES, difficoltà linguistiche o altre vulnerabilità saranno previste strategie inclusive, supporti visivi, consegne semplici e modalità individualizzate o in piccolo gruppo. Saranno valorizzate la partecipazione, la collaborazione e il successo personale, garantendo condizioni di sicurezza e pari opportunità di accesso alle attività.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: CENTRO SPORTIVO LIBERTAS PERUGIA
8.b Forma giuridica: A.P.S. ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALI
8.c Sede: VIA DELLA PALLOTTA 9
8.e Referente del progetto: BARBARA CACCIAMANI
8.f Qualifica e ruolo del referente: Laurea in Scienze della Formazione Primaria e Scienze Motorie Sportive,responsabile del progetto
8.g Telefono: 3337532479
8.h E-mail: baby67.b@libero.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il Comitato Provinciale Libertas Perugia, costituito nel 1947 e affiliato alla Libertas Nazionale, ente di promozione sportiva riconosciuto dal CONI, opera da oltre 75 anni nella promozione delle attività sportive, ludico-ricreative, educative e sociali. Ha sviluppato attività in numerose discipline sportive, rivolte a bambini, ragazzi, adulti e persone con disabilità. Dal 1988 realizza progetti con valenza didattica, educativa e culturale, collaborando con le scuole del territorio e promuovendo percorsi di educazione motoria, sport, inclusione e partecipazione.

9.b Operatori
1. **Pullara Francesca** — *Istruttore/ Educatore*
Laurea in >Scienze Motorie Sportive, Istruttore presso palestre e piscine

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 9 settembre 2026
Nome e cognome del proponente: MAURO BRUGNONI
In qualità di: LEGALE RAPPRESENTANTE

Gli occhi sulla città

SOGGETTO PROPONENTE ASS. CULTURALE EMERGENZE

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Cinema e linguaggi audiovisivi; Laboratori artistici e multidisciplinari	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 4	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale/bisettimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 32€ Per classe: 800€
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI Percorso urbano o territoriale	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Gli occhi sulla città è un progetto incentrato sulla lettura e riscrittura del territorio attraverso un percorso educativo che stimoli le capacità di percezione e lo scambio tra individuo e città, incentivi l'espressività, la capacità di analisi del singolo individuo e del gruppo classe. Il progetto consisterà nel prendere in esame una piccola zona della città ed estrapolarne una serie di elementi visivi, testuali e non solo per renderli materiale creativo da registrare e rielaborare. Questo materiale, che spazierà dal linguaggio della scrittura a quello della fotografia, verrà poi combinato e rielaborato per costruire dei piccoli quaderni. Il tutto sarà anticipato da una sessione di introduzione alla fotografia.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il principale bisogno è quello di stimolare gli alunni a farsi delle domande in più su quello che vedono, essendo sottoposti costantemente a stimoli visivi che non hanno gli strumenti per interpretare e da cui non hanno modo di difendersi.
La parte di scrittura risponde al bisogno di stimolare all'uso della parola, come mezzo di riflessione intima e creativa e non soltanto funzionale. Come testi di riferimento in campo fotografico e dell'immagine, tra gli altri, indichiamo i seguenti:
- Figure, Riccardo Falcinelli, 2020;
- Insegnare Fotografia, Philip Perkis, 2018;
- Lezioni di Fotografia, Luigi Ghirri, 2009;
- Come vedere il mondo, Mirzoeff, 2017
- Modern Instances, Stephen Shore, 2022.

I libri sono molti altri, qui soltanto quelli espressamente citati durante le lezioni.
Fonti citate: Falcinelli, 2020; Perkis, 2018; Ghirri, 2009; Mirzoeff, 2017; Shore, 2022

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Abbiamo scelto le scuole secondarie di primo grado, perché riteniamo che il progetto risponda a dei bisogni, e sviluppi una sensibilità, particolarmente congeniale all'età di riferimento. Pensiamo inoltre che gli alunni delle secondarie di primo grado siano nella fascia d'età ideale per godere a pieno del progetto.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si sposa molto bene con le discipline di arte e immagine e con italiano, ma al tempo stesso colma un piccolo vuoto nello spazio tra le materie, che è quello delle nuove tecnologie e forme espressive, tanto usate dai ragazzi nella vita di tutti i giorni quanto poco comprese.

4.d Finalità generali
1. Parlare di immagini, insegnare a capirle, insegnare ad interpretarle con la scrittura.
2. Dare una lettura del digitale diversa rispetto a quella legata all'uso inconsapevole e massiccio.

4.e Obiettivi specifici
1. Trasmissione competenze tecniche di base su immagini e fotografia
2. Sviluppo di strumenti di scrittura creativa
3. Sviluppo capacità di comprensione dei significati sottesi alle immagini
4. Sviluppo capacità analitiche dello spazio e dei luoghi e di una loro interpretazione espressiva/arti

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Piccoli libri prodotti con le immagini elaborate dai ragazzi.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Ricerca e scoperta guidata; Visita guidata o uscita nel territorio; Uso educativo delle tecnologie; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Si lavorerà orizzontalmente, con il coinvolgimento costante dei ragazzi e l'inclusione di momenti pratici già nella fase di breve teoria sulla fotografia e le immagini. Tutto il resto avrà carattere interattivo, con l'idea dell'arte come artigianato e del lavoro creativo come lavoro sulla materia. Sarà prevista una visita guidata in cui i ragazzi saranno accompagnati con strumenti tecnologici e non, per mappare il territorio tra fotografia e scrittura, acuendo la propria capacità di osservazione e analisi, attraverso le possibilità offerte dagli strumenti in questione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Nessun ruolo richiesto agli insegnanti; Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Preferibile connessione wifi e LIM.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Treppiedi, fotocamere, stampe, luci.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è pensato per essere fruito da tutti gli alunni e le alunne, inclusi soggetti con disabilità. In caso di disabilità motorie o di altri impedimenti allo spostamento in determinate circostanze, si valuterà insieme ai docenti il percorso più adatto a garantire pari accessibilità a tutti i membri della classe.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: ASS. CULTURALE EMERGENZE
8.b Forma giuridica: ASSOCIAZIONE
8.c Sede: VIA ALESSI 1
8.d Sito web: EMERGENZEWEB.IT
8.e Referente del progetto: Alberto Brizioli
8.f Qualifica e ruolo del referente: Fotografo e filmmaker
8.g Telefono: 3465886552
8.h E-mail: albertobrizioli@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Barbara Amadori e Alberto Brizioli hanno lavorato insieme per la prima volta lo scorso anno con questo stesso progetto, ma hanno singolarmente esperienze molteplici in questi campi. L'associazione Culturale Emergenze, di cui Alberto Brizioli è fondatore, si è occupa da più di dieci anni di arti ed editoria e ha organizzato molti workshop e laboratori con bambini e ragazzi.

9.b Operatori
1. **Barbara Amadori** — *insegnante disegno e arti*
docente abilitata AM01, artista formata in workshop, mostre e residenze artistiche.
2. **Alberto Brizioli** — *insegnante fotografia e video*
Filmmaker e fotografo con anni di esperienza, pubblicazioni internazionali e formazione al CSC roma

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/26
Nome e cognome del proponente: Alberto Brizioli
In qualità di: socio rappresentante Ass. Cult. Emergenze

Progetti S.A.N.I. - Salute Alimentazione Natura Insieme

SOGGETTO PROPONENTE Fondazione Api Bees una Scuola per le Scuole (già Volando con le Api e Virgilio Ancellotti biologo)

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Sviluppo sostenibile; Educazione alimentare	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE minimo 2	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO una unità oraria	5.D.3 CADENZA PREVISTA in base al numero di incontri richiesti	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 3,50 € a alunno a incontro Per classe: da 7,00 € / alunno.Eventuale uscita in fattoria(gratuito L.104):12€ mattina /17€ giornata intera
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI Altro Indirizzo (altra sede): Fattoria didattica - Montebello - Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Progetti S.A.N.I. è un percorso educativo inclusivo e interdisciplinare che promuove sana alimentazione, sicurezza alimentare (food security), HACCP semplificato, consapevolezza ambientale e stili di vita salutari in chiave One Health. I laboratori esperienziali accessibili a tutti, le attività narrative anche tramite podcast e/o rubrica radiofonica, il coding unplugged e gli interventi di diversi esperti, sviluppano competenze pratiche e decisionali legate al cibo, all'acqua, alla natura e al benessere quotidiano. Il progetto fa emergere competenze comunicative, logiche e promuove decisioni legate al cibo, all'acqua, alla natura e al benessere.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Le ricerche educative evidenziano l'importanza di sviluppare precocemente competenze legate alla salute, alla sicurezza alimentare e alla comunicazione (WHO, 2023; Morin, 2020). Nella fascia 3–14 anni è rilevante integrare linguaggi narrativi e multimediali, come podcast e radio, che favoriscono partecipazione, riflessione e consapevolezza (Rivoltella, 2019). Le scuole richiedono percorsi attivi che uniscano alimentazione, ambiente, comunicazione e comportamenti sicuri. Il progetto risponde a tali bisogni con attività esperienziali, narrative e multimediali.
Fonti citate: WHO, 2023; Morin, 2020; Rivoltella, 2019

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si collega ai campi di esperienza e alle discipline di Scienze, Tecnologia, Educazione Civica, Italiano. L'uso di podcast e radio si integra con competenze linguistiche, comunicative e digitali previste dal curricolo, favorendo narrazione, ascolto, produzione orale, educazione ai media e cittadinanza attiva. Contribuisce ai traguardi relativi a salute, ambiente, sicurezza alimentare, comunicazione efficace e pensiero critico.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra con percorsi di scienze, educazione civica e educazione alimentare. Le attività possono essere preparate o rielaborate in classe tramite mappe, discussioni, diari alimentari, osservazioni naturali, approfondimenti sulla sicurezza del cibo e sulla sostenibilità. I docenti possono proseguire con attività di continuità, riflessioni e prodotti grafici.

4.d Finalità generali
1. Promuovere una cultura del benessere integrato tra alimentazione, ambiente e salute.
2. Favorire comportamenti sicuri e consapevoli nella gestione del cibo.
3. Promuovere stili di vita sani attraverso esperienze sensoriali, attività pratiche e momenti outdoor.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere scelte alimentari equilibrate e consapevoli.
2. Descrivere la filiera del cibo e i principi base della food security.
3. Applicare semplici norme HACCP nella manipolazione quotidiana del cibo.
4. Rappresentare percorsi logici (coding) legati a cibo, acqua e salute.
5. Produrre contenuti audio(podcast/radio)per comunicare scelte sane,buone pratiche

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Prodotto audiovisivo o digitale

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
eventuale, in accordo con la scuola.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività all'aperto; Uso educativo delle tecnologie; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività prevedono laboratori attivi, esperienze sensoriali, coding unplugged, giochi di ruolo, narrazioni guidate, osservazioni outdoor e momenti di riflessione. Gli alunni partecipano in modo diretto, manipolano materiali, costruiscono mappe, collaborano in gruppo e sperimentano semplici procedure HACCP.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
materiali personalizzati in base alle esigenze della classe

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è costruito per garantire la partecipazione di tutti, indipendentemente da abilità, ritmi e modalità di apprendimento. Le attività privilegiano linguaggi diversi – corporei, sensoriali, narrativi, visivi e audio – così da offrire più vie di accesso ai contenuti. Podcast e micro-radio permettono contributi brevi, orali o sonori, utili per chi necessita di canali alternativi alla scrittura. Le consegne sono chiare, i materiali semplici da usare, i ruoli differenziati e le attività modulabili, così da consentire a ciascun alunno di partecipare in modo adeguato e sicuro, mantenendo continuità con il gruppo e con gli obiettivi del progetto.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Fondazione Api Bees una Scuola per le Scuole (già Volando con le Api e Virgilio Ancellotti biologo)
8.b Forma giuridica: Fondazione
8.c Sede: Via D. Birago, 36. 06124 Perugia
8.e Referente del progetto: Virgilio Ancellotti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Biologo, docente, conduttore delle attività
8.g Telefono: 3285477768
8.h E-mail: fondazioneapibees@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'esperienza nasce dalle attività educative avviate nel 2009 da Virgilio Ancellotti, che dal 2014 conduce interventi scientifici per bambini e adolescenti. Dal 2018 i percorsi si ampliano con laboratori specifici su alimentazione e ambiente: "Frutta nelle Scuole", progetto Enpab "Costruiamo la Salute! Biologi nelle Scuole" (già "Biologi nelle scuole"). "Liscio come l'olio" e "mangiando si impara" (moduli di educazione alimentare e ambientale collegati alle attività laboratoriali dell'Istituto Agrario A.Ciuffelli, Todi).

9.b Operatori
1. **Virgilio Ancellotti** — *operatore*
Biologo, docente di sostegno specializzato
2. **Eloise Finetti** — *operatrice*
programmatrice esperta coding,outdoor education, mitologia e storia,

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: Virgilio Ancellotti
In qualità di: presidente e legale rappresentante Fondazione Api Bees una Scuola per le Scuole

Le Api: un viaggio affascinante tra fantasia e scienza

SOGGETTO PROPONENTE Fondazione Api Bees una Scuola per le Scuole (già Volando con le Api e Virgilio Ancellotti biologo)

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Biodiversità ed ecosistemi; Agenda 2030 e cittadinanza ecologica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE minimo 4	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO una unità oraria	5.D.3 CADENZA PREVISTA in base al numero di incontri richiesti	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 3,50 euro a alunno a incontro Per classe: da 14,00 euro ad alunno. Eventuale uscita apiario (gratuito L.104):12€ mattina /17€ giornata intera
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI Altro Indirizzo (altra sede): Fattoria didattica apiario didattico - Montebello - Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto è proposto dalla Fondazione Api Bees–Una Scuola per le Scuole,che dal 2026 prosegue e amplia l'esperienza maturata negli anni precedenti come "Volando con le Api Bees–progetti natura"e"Virgilio Ancellotti biologo".È un percorso interdisciplinare dedicato alla scoperta del mondo delle api(Apis mellifera),integrando biologia,narrazione anche attraverso podcast e radio,suoni,tatto,laboratori sul linguaggio delle api:dalla danza al coding e attività laboratoriali multisensoriali.Gli alunni esplorano morfologia,anatomia,fisiologia sociale,storia e mitologia delle api e del miele,conoscono e lavorano la cera delle api,costruiscono tavole tattili.Il percorso può includere anche attività CLIL e uscita in apiario didattico.Focus specifico sulle api solitarie e realizzazione di BeeHotel

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La distanza dei bambini dagli ecosistemi naturali richiede ambienti educativi che valorizzino l'outdoor education, favorendo esperienze dirette,esplorazione e consapevolezza ambientale(Wilson,1996;Sobel,2013).La letteratura pedagogica evidenzia che il contatto con la natura sostiene attenzione, curiosità, autoregolazione e benessere:le esperienze attive e multisensoriali favoriscono equilibrio emotivo,senso di competenza(Barello&Provenzi,2025; Doherty&Clayton,2011).Il lavoro con le api,sostenuto dalla pedagogia della natura e da approcci place-based (Sobel,2013;Louv,2008),offre un contesto ricco:osservazione scientifica,responsabilità,cooperazione e sensibilità ecologica emergono attraverso attività pratiche e di cura che rafforzano la relazione positiva con l'ambiente(Coffey et al., 2021)
Fonti citate: Wilson, 1996; Sobel, 2013; Barello & Provenzi, 2025; Doherty & Clayton, 2011; Louv, 2008; Coffey et al., 2021

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
si integra pienamente nel curricolo verticale. Per scienze approfondisce morfologia, anatomia, fisiologia sociale ed ecosistemi; per storia e geografia collega civiltà antiche, territorio e paesaggi; per tecnologia utilizza il coding anche nella progettazione di podcast; per arte e immagine prevede tavole tattili e attività manipolative; per educazione civica promuove sostenibilità e biodiversità. Nella scuola dell'infanzia si raccorda ai campi di esperienza "La conoscenza del mondo" e "Immagini, suoni, colori". Nella primaria e secondaria sostiene osservazione scientifica, collaborazione, produzione creativa e cittadinanza ecologica, anche attraverso laboratori sul linguaggio delle api, dalla danza al coding, e uscite presso l'apiario didattico. Focus sulle api solitarie e BeeHotel.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra con la programmazione curricolare attraverso attività preparatorie di scienze sugli insetti, storia delle civiltà, narrazione e tecnologia. Il percorso interdisciplinare dedicato alle api include biologia, podcast e radio, tatto, laboratori sul linguaggio delle api – dalla danza al coding – e attività manipolative. Le tavole tattili e la costruzione del BeeHotel per api solitarie favoriscono rielaborazioni artistiche e manuali, mentre il coding sostiene approfondimenti interdisciplinari. L'uscita all'apiario didattico offre esperienze dirette nel territorio, permettendo collegamenti con scienze, educazione civica, arte e tecnologia in continuità con la programmazione della classe e della scuola.

4.d Finalità generali
1. Promuovere la conoscenza scientifica e culturale delle api e della biodiversità.
2. Favorire esperienze inclusive, multisensoriali e outdoor.
3. Sviluppare consapevolezza ecologica e comportamenti responsabili verso l'ambiente.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere morfologia, anatomia e funzioni sociali delle api.
2. Osservare e descrivere comportamento, danza e dinamiche dell'alveare.
3. Confrontare miti, simboli e leggende sulle api nelle civiltà antiche.
4. Sperimentare laboratori:cera(laboratorio multisensoriale),arnia didattica,BeeHotel,materiali tattili
5. Applicare coding per rappresentare processi, sequenze e linguaggi delle api.
6. Collaborare alla costruzione di tavole tattili e materiali inclusivi.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alle famiglie; Prodotto audiovisivo o digitale; Restituzione alla scuola; Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
prodotti con la cera livello 1 e livello 2, podcast, realizzazione BeeHotel per api solitarie, tavole tattili, interviste e comunque in accordo con la scuola

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto; Visita guidata o uscita nel territorio; Uso educativo delle tecnologie; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso alterna fasi teoriche, osservazione diretta dell'arnia, esperienza multisensoriale con la cera, costruzione di materiali tattili e problem solving tramite coding. Gli alunni partecipano attivamente sperimentando modalità inclusive che valorizzano diversi stili cognitivi. La danza, narrazione, il podcast e le attività manuali sostengono rielaborazione e creatività. L'uscita all'apiario didattico consolida l'esperienza outdoor, favorendo osservazione scientifica, cittadinanza ecologica e connessioni con il territorio

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
eventuale palestra o aula grande

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
pura cera d'api e materiali personalizzati in base alle esigenze della classe

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è inclusivo e interdisciplinare: le attività manuali, multisensoriali e laboratoriali – cera, BeeHotel – permettono diversi livelli di partecipazione. La narrazione è utilizzata in forma essenziale, anche tramite podcast e radio, sostiene la comprensione di tutti gli studenti mentre macro fotografie e materiali personalizzati supportano la comprensione di tutti gli alunni, anche con difficoltà linguistiche o sensoriali. I laboratori sul linguaggio delle api, dalla danza al coding, offrono modalità diversificate di apprendimento. L'uscita all'apiario didattico, accessibile alle carrozzine, garantisce esperienze outdoor sicure e adattate ed è gratuita per gli alunni con L.104.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Fondazione Api Bees una Scuola per le Scuole (già Volando con le Api e Virgilio Ancellotti biologo)
8.b Forma giuridica: Fondazione
8.c Sede: Via D. Birago, 36. 06124 Perugia
8.e Referente del progetto: Virgilio Ancellotti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Biologo, docente, apicoltore, conduttore delle attività
8.g Telefono: 3285477768
8.h E-mail: fondazioneapibees@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'esperienza nasce dalle attività educative avviate nel 2009 da Virgilio Ancellotti,che dal 2014 conduce interventi scientifici sul mondo delle api per bambini e adolescenti.Expo2015.Dal 2018 il percorso si amplia con Volando con le Api,poi Associazione Culturale Volando con le Api Bees integrando l'offerta formativa con progetti interdisciplinari su ecosistemi,mito,storia,i diversi linguaggi delle api, coding, radio, podcast, biodiversità e cittadinanza ecologica.La partecipazione a eventi pubblici, fiere e congressi,corsi di aggiornamento garantisce aggiornamento continuo. Materiali quali macro fotografie e supporti personalizzati garantiscono interventi inclusivi. Dal 2026 le iniziative proseguono nella "Fondazione Api Bees–Una Scuola per le Scuole". Progetti presso Opera Don Guanella.

9.b Operatori
1. **Virgilio Ancellotti** — *operatore*
Biologo, esperto in api e didattica naturalistica, docente di sostegno specializzato
2. **Eloise Finetti** — *operatrice*
programmatrice esperta coding,outdoor education, mitologia e storia, cera delle api e api solitarie
3. **Corrado Gialletti** — *operatore*
agronomo, apicoltore, promotore della biodiversità
4. **Marinella Marzaghi** — *operatrice*
docente di inglese, operatrice di fattoria didattica

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: Virgilio Ancellotti
In qualità di: presidente e legale rappresentante Fondazione Api Bees una Scuola per le Scuole

Percorsi di Evoluzione Rurale: Natura da esplorare!

SOGGETTO PROPONENTE Fondazione Api Bees una Scuola per le Scuole (già Volando con le Api e Virgilio Ancellotti biologo)

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Educazione ambientale; Sviluppo sostenibile	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE minimo 2	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO una unità oraria	5.D.3 CADENZA PREVISTA in base al numero di incontri richiesti	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 3,50 euro a alunno a incontro Per classe: da 7,00 euro ad alunno.Eventuale uscita in fattoria(gratuito L.104):12€ mattina /17€ giornata intera
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI Indirizzo (altra sede): Fattoria didattica - Montebello - Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto è proposto dalla Fondazione Api Bees–Una Scuola per le Scuole,che prosegue e amplia l'esperienza maturata negli anni precedenti come Volando con le Api Bees–progetti natura e Virgilio Ancellotti biologo.Il percorso guida gli studenti alla scoperta degli ambienti geografici, degli ecosistemi naturali e del paesaggio rurale, promuovendo una visione sostenibile in linea con l'Agenda 2030.Si approfondiscono il ruolo degli alberi, la botanica, i cicli biologici, l'impatto umano sul territorio, le cause dell'inquinamento e i processi agroalimentari.Con storia, miti e leggende si esplorano civiltà antiche e tradizioni.Sono previsti un laboratorio podcast, attività sul cambiamento climatico, il mondo degli impollinatori e la possibilità di creare una storia tattile-sensoriale.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno educativo di sviluppare nei bambini e negli adolescenti competenze di osservazione scientifica, consapevolezza ambientale e lettura critica del paesaggio. La letteratura educativa evidenzia come l'esplorazione degli ecosistemi e delle trasformazioni territoriali favorisca pensiero sistemico e responsabilità ecologica (Morin, 1999; Capra, 2005). L'integrazione di botanica, cicli biologici, civiltà antiche e impollinatori sostiene apprendimenti interdisciplinari significativi, in linea con le indicazioni per un'educazione alla sostenibilità (UNESCO, 2017), particolarmente rilevanti per queste fascia d'età.
Fonti citate: Morin, 1999; Capra, 2005; UNESCO, 2017

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda al curricolo attraverso le discipline di geografia, scienze, storia, educazione civica e i linguaggi espressivi. Favorisce lo sviluppo di competenze di osservazione dell'ambiente, comprensione degli ecosistemi, lettura del paesaggio e consapevolezza dell'impatto umano, in linea con i traguardi di cittadinanza sostenibile dell'Agenda 2030.
Le attività di narrazione podcast potenziano competenze comunicative e digitali, mentre la storia tattile-sensoriale sostiene inclusione e approcci multisensoriali. Il tema degli impollinatori integra scienze, biodiversità e educazione ambientale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra con la programmazione curricolare attraverso attività che dialogano con scienze, geografia, storia ed educazione civica. Le esplorazioni degli ecosistemi, dei paesaggi rurali e dei processi agroalimentari possono essere preparate con osservazioni in classe, mappe, letture e semplici esperimenti.
Il laboratorio podcast offre una rielaborazione digitale dei contenuti, favorendo competenze comunicative e multimediali. Le attività su cambiamento climatico, impollinatori e sostenibilità permettono approfondimenti interdisciplinari e collegamenti con l'Agenda 2030. La storia tattile-sensoriale sostiene inclusione, creatività e apprendimento esperienziale.

4.d Finalità generali
1. Promuovere consapevolezza ambientale e responsabilità verso gli ecosistemi.
2. Comprendere l'impatto umano e sviluppare comportamenti sostenibili.
3. Coltivare un rapporto consapevole e armonico tra l'essere umano e la natura.

4.e Obiettivi specifici
1. Analizzare l'impatto umano sul territorio e le cause dell'inquinamento.
2. Confrontare processi agroalimentari e trasformazioni del paesaggio.
3. Argomentare comportamenti sostenibili in coerenza con l'Agenda 2030.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alle famiglie; Prodotto audiovisivo o digitale; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
eventuale, in accordo con la scuola.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività alternano fasi teoriche e laboratoriali, con brainstorming, cooperative learning e percorsi sensoriali. Gli alunni partecipano attivamente attraverso esplorazioni, narrazioni, osservazioni dirette. L'approccio è inclusivo, partecipativo e orientato alla scoperta.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
materiali personalizzati in base alle esigenze della classe.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è pensato per tutti gli alunni e valorizza la diversità dei loro bisogni educativi. Le attività legate alla natura, agli ecosistemi e al paesaggio rurale sono facilmente adattabili, permettendo la partecipazione anche di studenti con disabilità motorie, sensoriali o cognitive. Sono previsti materiali semplificati, supporti visivi, linguaggi chiari e mediatori culturali per chi presenta difficoltà linguistiche. Le esperienze all'aperto vengono organizzate in sicurezza, con percorsi accessibili e tempi modulati. L'approccio cooperativo e la centralità del rapporto umano-natura favoriscono un clima inclusivo e la partecipazione attiva di tutti.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Fondazione Api Bees una Scuola per le Scuole (già Volando con le Api e Virgilio Ancellotti biologo)
8.b Forma giuridica: Fondazione
8.c Sede: Via D. Birago, 36. 06124 Perugia
8.e Referente del progetto: Virgilio Ancellotti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Biologo, docente, conduttore delle attività
8.g Telefono: 3285477768
8.h E-mail: fondazioneapibees@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il progetto è nato anni fa su richiesta degli insegnanti, che desideravano avvicinare bambini e ragazzi ai temi della natura, degli ecosistemi e della sostenibilità. Le prime attività sono state sviluppate da Virgilio Ancellotti biologo, poi Volando con le Api Bees – progetti natura, rivolti alle scuole dell'infanzia, primaria e secondaria, con percorsi di osservazione dell'ambiente, laboratori scientifici e uscite sul territorio, approfondimenti sulla botanica, cicli biologici e impollinatori.Oggi la Fondazione Api Bees coordina interventi strutturati e inclusivi, consolidando un'esperienza pluriennale nella progettazione educativa.

9.b Operatori
1. **Virgilio Ancellotti** — *operatore*
Biologo, esperto in didattica naturalistica, docente di sostegno specializzato
2. **Eloise Finetti** — *operatrice*
esperta in mitologia e storia e leggende,outdoor education e tecnologie digitali,
3. **Corrado Gialletti** — *operatore*
agronomo, promotore della biodievrsità
4. **Marinella Marzaghi** — *operatrice*
operatrice di fattoria didattica

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: Virgilio Ancellotti
In qualità di: presidente e legale rappresentante Fondazione Api Bees una Scuola per le Scuole

Fabbrica di Storie – Potenziamento delle abilità narrative e dello storytelling

SOGGETTO PROPONENTE Cecilia Stella

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Storytelling e pratiche narrative	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 6	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA un incontro a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 400.00€ (iva non dovuta)
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Percorso di potenziamento delle abilità narrative e delle pratiche di storytelling, rivolto alle classi del primo ciclo della scuola primaria. Attraverso giochi strutturati di ascolto, invenzione e riordino di storie, il gruppo classe sviluppa la capacità di comprendere e produrre racconti orali e scritti. Il percorso si conclude con la realizzazione collettiva di un racconto di classe, restituito alla scuola come piccolo prodotto narrativo condiviso.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La pratica regolare dello storytelling in classe è associata a benefici significativi sulla lettura, sulla scrittura e sulle competenze sociali degli alunni (Spencer e Petersen, 2023). L'esplorazione delle illustrazioni nei libri illustrati, abbinata a un lavoro esplicito sulla struttura narrativa, potenzia ulteriormente le abilità narrative orali dei bambini (Davis et al., 2026). Un percorso scolastico di ascolto regolare di racconti, distribuito nel tempo, produce inoltre miglioramenti nel linguaggio orale e scritto e nella percezione di sé come narratori (Wright e Dunsmuir, 2019). Il potenziamento di queste abilità nel gruppo classe sostiene la comprensione dei testi e la produzione orale e scritta richieste dal curricolo.
Fonti citate: Spencer e Petersen, 2023; Davis et al., 2026; Wright e Dunsmuir, 2019

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con i traguardi di Italiano relativi all'ascolto e comprensione di testi narrativi, alla produzione di semplici racconti orali e scritti e all'arricchimento lessicale. Le attività di riordino e
invenzione delle storie sviluppano inoltre competenze trasversali di pianificazione del discorso, utili
anche alle esposizioni orali richieste in altre discipline. Il lavoro cooperativo sulla storia di classe
sollecita infine competenze di cittadinanza legate all'ascolto reciproco e alla costruzione condivisa di
un prodotto comune.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Gli schemi narrativi e i giochi di invenzione proposti negli incontri possono essere ripresi dalle insegnanti nelle attività ordinarie di lettura e scrittura.

4.d Finalità generali
1. Potenziare la comprensione e la produzione di racconti orali e scritti nel gruppo classe.
2. Promuovere il pensiero narrativo come strumento di organizzazione dell'esperienza e del linguaggio.
3. Valorizzare la creatività e la collaborazione attraverso la costruzione condivisa di storie.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere gli elementi principali di una storia (personaggi, luogo, problema, soluzione).
2. Riordinare in sequenza logica e temporale le parti di un racconto.
3. Produrre oralmente brevi racconti coerenti a partire da immagini o spunti dati.
4. Inventare e sviluppare storie in collaborazione con i compagni.
5. Ampliare il repertorio lessicale utilizzato nella narrazione.
6. Rappresentare graficamente o per iscritto le fasi principali di un racconto.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il percorso si conclude con la realizzazione di un racconto di classe, costruito collettivamente a partire dagli schemi narrativi sperimentati negli incontri. Il racconto viene raccolto in un elaborato semplice e restituito alla scuola come testimonianza del percorso svolto.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività sono proposte come giochi narrativi in grande e piccolo gruppo: ascolto di storie, riordino di
sequenze illustrate, invenzione di racconti a partire da carte immagine o parole stimolo. I bambini
partecipano attivamente costruendo e raccontando le proprie storie, singolarmente o in coppia, con il
supporto e il feedback dell'operatore. Il percorso è organizzato in modo progressivo, dal riconoscimento della struttura narrativa nei racconti ascoltati fino all'invenzione autonoma, per
culminare nella costruzione collettiva del racconto di classe.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula con connessione wi-fi funzionante

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiale ludico-narrativo (carte immagine, storie illustrate, schede per il riordino delle sequenze)

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Le attività prevedono diverse modalità di partecipazione alla narrazione (racconto orale, disegno,
indicazione di immagini), senza richiedere necessariamente una produzione verbale autonoma. Sono previsti adattamenti dei tempi e delle consegne per includere alunni con disabilità, bisogni educativi speciali o difficoltà linguistiche, anche tramite carte immagine e schemi visivi della struttura narrativa. Il lavoro in coppia o piccolo gruppo consente di calibrare il livello di autonomia richiesto a ciascun bambino, mentre la collaborazione con le insegnanti di sezione e di sostegno permette di adattare le attività alle esigenze individuali, garantendo a tutti la possibilità di contribuire al racconto di classe.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Cecilia Stella
8.b Forma giuridica: Libera Professionista
8.c Sede: Via del Cantone, Perugia
8.e Referente del progetto: Azzurra Ripiccini
8.f Qualifica e ruolo del referente: Logopedista
8.g Telefono: 3664904268
8.h E-mail: logopedista.azzurra@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il soggetto proponente ha maturato esperienza di dodici anni di progetti nelle scuole.
Le operatrici sono alla prima esperienza in questo tipo di progetti, ma hanno esperienza nel lavoro con bambini ed adolescenti in altri contesti.

9.b Operatori
1. **Lisa Frapiccini** — *Conduzione degli incontri e coordinamento della realizzazione del racconto di classe*
Logopedista
2. **Azzurra Ripiccini** — *Conduzione degli incontri e coordinamento della realizzazione del racconto di classe*
Logopedista

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: Cecilia Stella

Voce in gioco- La voce come strumento di comunicazione e di lavoro a scuola

SOGGETTO PROPONENTE Cecilia Stella

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Educazione linguistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 2 incontri	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA i due incontri si svolgono ravvicinati, indicativamente nella stessa settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 200.00€ (iva non dovuta)
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Percorso dedicato ad un uso consapevole e funzionale della voce come strumento di comunicazione e di lavoro. Attraverso due incontri ludici in classe, alunni, alunne e insegnanti sperimentano giochi vocali, di respirazione e di articolazione utili alla comunicazione orale quotidiana e allo studio.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
L'uso efficace della voce è una competenza comunicativa trasversale, richiamata tra gli obiettivi di comunicazione orale delle Indicazioni Nazionali per il curricolo (MIUR, 2012) e sollecitata dalle pratiche di gioco vocale ed espressivo proprie dell'educazione teatrale (Slade, 1954). Percorsi ludici di educazione alla voce rivolti ai bambini e ragazzi favoriscono analogamente la consapevolezza dell'uso vocale quotidiano (Ma, Li, Yuen e Cheung, 2026). Offrire a bambini e docenti semplici strategie di gestione della voce risponde a un bisogno comunicativo condiviso, con ricadute sulla comunicazione in classe e sul benessere professionale del personale scolastico.
Fonti citate: MIUR, 2012; Slade, 1954; Ma, Li, Yuen e Cheung, 2026

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con le competenze di comunicazione orale previste dalle Indicazioni Nazionali per la disciplina di Italiano (ascoltare, comprendere, parlare in modo efficace) e con i traguardi di educazione musicale relativi all'uso espressivo della voce. Le attività rinforzano competenze trasversali di cittadinanza legate alla comunicazione consapevole, all'ascolto reciproco e alla cura del proprio strumento comunicativo, richiamate anche nel curricolo di educazione civica.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Gli spunti proposti nei due incontri possono essere ripresi dalle insegnanti durante le normali attività orali (lettura ad alta voce, esposizioni, discussioni in classe), attraverso semplici richiami agli esercizi di respirazione e articolazione sperimentati.

4.d Finalità generali
1. Promuovere un uso consapevole ed efficace della voce come strumento di comunicazione e di studio
2. Favorire negli alunni una maggiore cura del proprio strumento vocale nei contesti scolastici

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare semplici tecniche di respirazione funzionali all'emissione vocale.
2. Riconoscere e utilizzare un volume e un ritmo di voce adeguati al contesto comunicativo
3. Praticare giochi di articolazione e risonanza in attività di gruppo.
4. Applicare semplici strategie di rilassamento corporeo prima di un uso prolungato della voce.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività in classe sono proposte in forma ludica, attraverso giochi vocali, di respirazione e di articolazione, che coinvolgono attivamente tutto il gruppo classe in coppie o piccoli sottogruppi.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula scolastica con connessione wi-fi funzionante

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiale ludico per giochi vocali e di respirazione (supporti visivi)

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Le attività coinvolgono la voce in un contesto di gioco non valutativo, con proposte in coppia o piccolo
gruppo che evitano di esporre singolarmente chi non lo desidera. Sono previsti adattamenti dei tempi,
dei ritmi e delle consegne per includere alunni con disabilità, bisogni educativi speciali, difficoltà
linguistiche (ad esempio non italofoni) o timidezza comunicativa. Gli esercizi di respirazione sono proposti in forma leggera e adattabile e possono essere modulati, in base alle singole esigenze, per alunni con specifiche necessità. La collaborazione con le insegnanti di sezione e di sostegno consente di calibrare la partecipazione di ciascuno nel rispetto dei propri tempi e modalità comunicative.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Cecilia Stella
8.b Forma giuridica: Libera professionista
8.c Sede: Via del Cantone, Perugia
8.e Referente del progetto: Azzurra Ripiccini
8.f Qualifica e ruolo del referente: Logopedista
8.g Telefono: 3664904268
8.h E-mail: logopedista.azzurra@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il soggetto proponente ha maturato esperienza di dodici anni di progetti nelle scuole. Le operatrici sono alla prima esperienza in questo tipo di progetti, ma hanno esperienza nel lavoro con bambini ed adolescenti in altri contesti.

9.b Operatori
1. **Lisa Frapiccini** — *Conduzione degli incontri con la classe*
Logopedista
2. **Azzurra Ripiccini** — *Conduzione degli incontri con la classe*
Logopedista

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: Cecilia Stella

Pronti, Partenza, Prima- Laboratorio di potenziamento delle abilità metafonologiche

SOGGETTO PROPONENTE Cecilia Stella

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Educazione linguistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 8 incontri	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA 2 incontri a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 500.00€ (iva non dovuta)
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Percorso di potenziamento delle abilità metafonologiche e dei prerequisiti degli apprendimenti scolastici, rivolto alle sezioni dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia. Attraverso attività ludiche strutturate nel gruppo classe i bambini sperimentano giochi di ascolto, discriminazione e manipolazione dei suoni della lingua.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Le abilità metafonologiche sviluppate nell'ultimo anno della scuola dell'infanzia rappresentano un prerequisito centrale per l'apprendimento della lettoscrittura, confermato da una recente rassegna sugli interventi di potenziamento fonologico in età prescolare (Cusiter et al., 2025). Un ambiente scolastico ricco di occasioni di gioco fonologico si associa a migliori esiti di lettura e scrittura in prima primaria (Bigozzi, Vettori e Incognito, 2023), mentre il gioco quotidiano con i suoni della lingua, inserito nella routine di sezione, ne favorisce l'acquisizione (NAEYC, 2024). Un intervento strutturato nel gruppo classe offre a tutti i bambini le stesse opportunità di potenziamento, riducendo le differenze di partenza in vista della primaria.
Fonti citate: Cusiter et al., 2025; Bigozzi, Vettori e Incognito, 2023; NAEYC, 2024

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con il campo di esperienza «I discorsi e le parole», valorizzando la componente fonologica e metalinguistica della comunicazione orale prevista dalle indicazioni Nazionali per il curricolo. Le attività rafforzano competenze trasversali quali l'ascolto, l'attenzione uditiva e la consapevolezza dei suoni della lingua, ponendo le basi per i traguardi di sviluppo legati alla letto- scrittura richiesti in ingresso alla scuola primaria. Il lavoro in piccolo e grande gruppo sollecita inoltre competenze relazionali proprie del campo «Il sé e l'altro».

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività possono integrarsi con la programmazione curricolare ordinaria attraverso brevi momenti di
rinforzo quotidiano proposti dalle insegnanti nei giorni non dedicati agli incontri, come giochi
fonologici, filastrocche e ascolto di storie. È inoltre possibile prevedere un'osservazione preliminare
da parte delle insegnanti, utile a orientare le attività, e un incontro di restituzione al termine del
percorso per condividere gli esiti della verifica finale e valutare insieme eventuali proposte di
consolidamento.

4.d Finalità generali
1. Favorire un ingresso consapevole e sereno nella scuola primaria
2. Promuovere la sensibilità fonologica come componente trasversale dello sviluppo linguistico-cognitiv
3. Sostenere l'equità delle opportunità educative, offrendo un percorso comune di potenziamento

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e discriminare i suoni iniziali e finali delle parole
2. Segmentare e fondere in sillabe parole note
3. Individuare e produrre rime e assonanze in contesti ludici
4. Manipolare sequenze sonore (aggiunta, omissione, sostituzione di sillabe) in giochi strutturati
5. Partecipare alle attività di gruppo rispettando turni e consegne condivise
6. Rappresentare graficamente parole e sillabe attraverso simboli o disegni

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alla scuola

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
l percorso si conclude con una verifica delle abilità metafonologiche proposta in forma di gioco all'intero gruppo classe, per rilevare in modo semplice e rapido il livello raggiunto da ciascun bambino. Gli esiti aggregati vengono restituiti alle insegnanti, con indicazioni pratiche per la prosecuzione del lavoro in classe.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Aula scolastica di dimensioni adeguate al lavoro in cerchio e in piccoli gruppi,

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiale ludico-didattico (carte immagine, schede gioco..)

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
L'inclusione è un criterio fondante del percorso, non un'aggiunta alle attività: il potenziamento dei prerequisiti resta un'esperienza condivisa da tutto il gruppo classe, in cui ciascuno partecipa nella forma più accessibile per lui. Le attività richiedono la capacità di partecipare a giochi di gruppo e la comprensione di semplici consegne verbali, senza necessità di prerequisiti di letto-scrittura. Sono previsti adattamenti dei tempi, dei materiali e delle modalità di partecipazione per favorire l'inclusione di bambini con bisogni educativi speciali, disabilità o difficoltà linguistiche, anche attraverso supporti visivi e la collaborazione con le insegnanti di sezione e di sostegno, ove presenti.
Il lavoro in piccolo gruppo permette di calibrare ogni risposta sulle esigenze di ciascuno s

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Cecilia Stella
8.b Forma giuridica: Libera professionista
8.c Sede: Via del Cantone, Perugia
8.e Referente del progetto: Lisa Frapiccini
8.f Qualifica e ruolo del referente: Logopedista
8.g Telefono: 3937175527
8.h E-mail: frapiccinilisa@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il soggetto proponente ha maturato esperienza di dodici anni di progetti nelle scuole. Le operatrici sono alla prima esperienza in questo tipo di progetti, ma hanno esperienza nel lavoro con bambini ed adolescenti in altri contesti.

9.b Operatori
1. **Lisa Frapiccini** — *Conduzione delle attività di potenziamento e della verifica finale*
Logopedista
2. **Azzurra Ripiccini** — *Conduzione delle attività di potenziamento e della verifica finale*
Logopedista

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: Cecilia Stella

POPCAST. Le parole che ci raccontano

SOGGETTO PROPONENTE **Associazione MenteGlocale APS**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE	3. DESCRITTORI	
—	—	
2.A ORDINE DI SCUOLA	**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO**	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI**
Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado	nuovo	10
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI		
Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe		

5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO	5.D.3 CADENZA PREVISTA	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA)
da 6 a 24 incontri, a seconda dell'output finale che si vuole ottenere e del contenuto specifico del progetto che si concorda con la scuola	1 ora e mezza	settimanale	Per bambino: prevediamo un costo a classe Per classe: 50 euro all'ora + iva

5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI	5.B–C LUOGHI ESTERNI
Aula scolastica; Biblioteca scolastica; Laboratorio; Palestra scolastica; Teatro o auditorium	Sede del soggetto proponente; Museo, biblioteca o istituzione culturale; Percorso urbano o territoriale

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Laboratorio di lettura, espressione e produzione podcast rivolto agli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado. Attraverso libri, film, serie tv, musica ed esperienze personali, i partecipanti riflettono sulle parole, sul loro significato e sul loro effetto nelle relazioni, sviluppando ascolto, espressione e collaborazione. Il percorso conduce alla realizzazione di 2 – 4 episodi del "Popcast. Le parole che ci raccontano", ideati, registrati e post-prodotti direttamente dai ragazzi.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto nasce dall'esigenza di offrire a bambini e ragazzi uno spazio di riflessione sull'uso delle parole, sul loro significato e sugli effetti che producono nelle relazioni. Attraverso libri, film, serie tv, musica ed esperienze personali, il laboratorio invita a superare gli automatismi comunicativi, sviluppando consapevolezza, ascolto e capacità di esprimere il proprio punto di vista. La produzione del podcast trasforma la riflessione in un'esperienza concreta di ascolto, confronto, scrittura, collaborazione e comunicazione.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con il curricolo scolastico attraverso lo sviluppo trasversale di competenze linguistiche, espressive, relazionali e digitali. Nella primaria valorizza ascolto, comprensione, produzione orale e scritta, racconto e confronto; nella secondaria sviluppa interpretazione, rielaborazione, argomentazione e comunicazione a un pubblico. In entrambi gli ordini promuove collaborazione, responsabilità nel gruppo e uso consapevole degli strumenti digitali, attraverso una metodologia prevalentemente laboratoriale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi con la programmazione della classe attraverso attività preparatorie, di approfondimento e rielaborazione concordate con i docenti. Prima del laboratorio, la classe può individuare libri, film, serie, musica o esperienze da utilizzare come stimolo. Durante e dopo il percorso, i contenuti prodotti possono essere ripresi in classe per attività di lettura, scrittura, confronto e rielaborazione, anche collegandoli ai temi affrontati nel curricolo. La realizzazione del podcast costituisce inoltre un'occasione concreta per applicare e sviluppare competenze linguistiche, espressive e digitali.

4.d Finalità generali
1. Sviluppare consapevolezza nell'uso delle parole e nella comunicazione, riconoscendone significati, effetti e ruolo nelle relazioni con gli altri.
2. Potenziare capacità di ascolto, espressione, confronto, collaborazione e riflessione su di sé, attraverso un'esperienza culturale e laboratoriale partecipativa.
3. Promuovere una fruizione attiva e consapevole dei contenuti culturali, trasformando letture, visioni ed esperienze in interpretazioni, rielaborazioni e produzioni originali.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere il ruolo delle parole nella comunicazione e nelle relazioni, descrivendone significati ed effetti possibili.
2. Ascoltare e confrontare punti di vista differenti, rispettando le opinioni altrui ed esprimendo consapevolmente il proprio punto di vista.
3. Utilizzare libri, film, serie televisive, musica ed esperienze personali come occasioni di riflessione e rielaborazione.
4. Collaborare alla progettazione e realizzazione di contenuti condivisi, assumendo ruoli e responsabilità nel gruppo.
5. Progettare e produrre semplici contenuti per un podcast, sperimentando registrazione, editing e post-produzione audio.
6. Realizzare collettivamente da 2 a 4 episodi podcast, destinati alla diffusione attraverso i canali web dell'Istituto e le piattaforme dedicate.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alle famiglie; Prodotto audiovisivo o digitale; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
I podcast realizzati dai partecipanti costituiranno il prodotto conclusivo del percorso e saranno pubblicati online attraverso i canali web dell'Istituto e le piattaforme dedicate. A conclusione dell'esperienza potrà essere organizzato a scuola un incontro con la classe e le famiglie, concepito come un vero e proprio "listening party": un momento condiviso di ascolto degli episodi prodotti, restituzione del percorso svolto e confronto sulle esperienze, sulle scelte e sui contenuti emersi durante il laboratori

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale; Uso educativo delle tecnologie; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il laboratorio alterna momenti in gruppo classe, piccoli gruppi e attività individuali o a coppie, adattando il setting alle diverse fasi di lavoro. Gli alunni hanno un ruolo attivo nella scelta dei temi, nella discussione, nella scrittura e nella realizzazione degli episodi, assumendo compiti e responsabilità. Attraverso learning by doing, lavoro cooperativo e confronto, apprendono sperimentando direttamente. L'alternanza tra riflessione sui contenuti e attività di registrazione e post-produzione mantiene alto il coinvolgimento. Elemento innovativo è la produzione autentica: il podcast viene realmente pubblicato e ascoltato da un pubblico.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Nessun ruolo richiesto agli insegnanti; Presenza e vigilanza durante le attività (auspicabile in caso di classi con più di 20 alunni)

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
NECESSARI ▪ Aule/laboratori/spazi con connessione wi-fi
FACOLTATIVI ▪ tablet/computer

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il proponente mette a disposizione l'attrezzatura necessaria alla registrazione, comprendente registratore professionale, cuffie e microfoni. Per la post-produzione vengono utilizzati software dedicati all'editing audio, attraverso i quali i partecipanti apprendono le principali operazioni di modifica e organizzazione dei file.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto prevede diverse modalità di partecipazione, per consentire a ogni alunno di contribuire al lavoro comune valorizzando competenze e modalità espressive differenti: ideazione, ascolto, lettura, scrittura, conduzione, registrazione, gestione tecnica, editing e revisione. Le attività possono essere adattate nei tempi, nella complessità delle consegne e nei ruoli assegnati. Il lavoro cooperativo permette di affrontare le eventuali difficoltà all'interno del gruppo, valorizzando le diverse personalità e competenze. Particolare attenzione è dedicata all'ascolto reciproco, al rispetto dei punti di vista e alla partecipazione di tutti alla realizzazione del prodotto finale.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione MenteGlocale APS
8.b Forma giuridica: Associazione di promozione sociale
8.c Sede: via G. Savonarola, 88 – 06121 – Perugia
8.d Sito web: www.menteglocale.it
8.e Referente del progetto: Elena Zuccaccia
8.f Qualifica e ruolo del referente: editrice, formatrice, podcaster e libraia
8.g Telefono: 328 4675591
8.h E-mail: info@menteglocale.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
MenteGlocale APS, associazione nata a Perugia nel 2001 e iscritta al RUNTS e all'Albo regionale delle APS, riunisce professionisti della comunicazione, giornalisti ed esperti di eventi e progetti culturali. Ha collaborato con istituzioni, università, scuole, enti di ricerca e associazioni in Umbria e Toscana. Dal 2021 promuove la libreria e spazio culturale POPUP di Perugia. In ambito formativo, con i propri soci realizza laboratori multimediali, con particolare esperienza nella produzione di podcast. In questi ultimi ricordiamo i laboratori: in Umbria Ricordcast (Gabelli ICPG11, 2026), Ora ve lo diciamo noi (Fondazione Nice to meet you , presso ICPG9, 2024/25 e 2025/26), Primo Circolo Marsciano (2026), IC "C. Urbani" di Moie di Maiolati Spontini (Ancona, 2025/26).

9.b Operatori
1. **Elena Zuccaccia** — *coordinatrice e docente*
editrice, libraia, formatrice con esperienza nell'ambito della realizzazione di podcast
2. **Costanza Raspa** — *docente*
libraia, formatrice con esperienza nell'ambito della realizzazione di podcast

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: Filippo Costantini
In qualità di: presidente Associazione MenteGlocale APS

"Come stai? - laboratorio teatrale sul cambiamento climatico"

SOGGETTO PROPONENTE **Associazione culturale Smascherati! APS**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 10
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 6	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 volta a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 840 euro per due operatori
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica; Teatro o auditorium; Cortile o giardino scolastico		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il laboratorio propone un percorso giocoso e gioioso per affrontare il tema del cambiamento climatico e le emozioni che suscita. Nella prima gli studenti cercano e scelgono notizie sul cambiamento climatico che li hanno colpiti, le condividono con i compagni e le rielaborano attraverso brevi testi e immagini. Nel laboratorio teatrale, questi materiali diventano la base per esplorare ed esprimere, attraverso corpo, azioni e relazione, ciò che le notizie hanno suscitato, riportando un tema così grande e lontano a una dimensione più vicina e concreta.
L'esperienza permette di dare corpo a pensieri ed emozioni, confrontarsi con quelli degli altri e trasformare vissuti individuali in un'esperienza condivisa, attraverso un processo di apprendimento esperienziale e di creazione.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il cambiamento climatico può suscitare nei giovani preoccupazione, paura, rabbia e senso di impotenza; la ricerca evidenzia una crescente attenzione alle ricadute emotive della consapevolezza della crisi climatica (Martin et al., 2023). Per gli adolescenti diventa quindi importante poter riconoscere ed elaborare questi vissuti, sviluppando al contempo un senso di agency individuale e collettiva (Cunha et al., 2025). Il progetto risponde a questo bisogno attraverso il teatro, offrendo uno spazio esperienziale in cui emozioni e pensieri possano essere espressi, condivisi e rielaborati attraverso il corpo e la relazione (Lewandowska & Węziak-Białowolska, 2023).
Fonti citate: Martin et al., 2023; Cunha et al., 2025; Lewandowska & Węziak-Białowolska, 2023

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto intreccia diverse discipline a partire dall'esperienza concreta degli studenti. In Geografia e Scienze, le notizie selezionate permettono di osservare il rapporto tra attività umane, natura e cambiamenti climatici, collegando i contenuti disciplinari a fatti di attualità. In Educazione civica, il confronto su ciò che accade e sulle emozioni che suscita favorisce consapevolezza, responsabilità e partecipazione rispetto alla tutela dell'ambiente. Italiano e Arte consentono la rielaborazione delle notizie attraverso la scrittura e la produzione di immagini. Il laboratorio teatrale mette in relazione e reinterpreta questi apprendimenti attraverso l'espressione corporea, le azioni sceniche, l'ascolto e la collaborazione, trasformando informazioni e vissuti in un'esperienza condivisa

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto è inserito nella programmazione attraverso un percorso preparatorio e di rielaborazione condiviso con i docenti. Prima del laboratorio teatrale, la classe svolge attività di ricerca e selezione di notizie sul cambiamento climatico, ne valuta contenuti e fonti e ne discute le diverse prospettive. Gli studenti possono quindi produrre brevi testi, immagini o altre risposte personali, che costituiranno il materiale di partenza del laboratorio. Il lavoro teatrale può essere rielaborato in classe attraverso discussioni, scrittura riflessiva o attività interdisciplinari, collegando l'esperienza alle conoscenze disciplinari e ai temi della sostenibilità e della cittadinanza.

4.d Finalità generali
1. Avvicinare gli studenti al tema del cambiamento climatico attraverso esperienza, ricerca e teatro.
2. Favorire la consapevolezza e l'elaborazione delle emozioni legate alla crisi climatica.
3. Promuovere ascolto, confronto e senso di partecipazione attraverso la creazione teatrale.

4.e Obiettivi specifici
1. Selezionare notizie sul cambiamento climatico, motivando quelle ritenute significative.
2. Riconoscere e descrivere pensieri ed emozioni suscitati dalle notizie selezionate.
3. Confrontare le proprie reazioni con quelle dei compagni, ascoltando diversi punti di vista.
4. Utilizzare parole, immagini e strumenti teatrali per esprimere e rielaborare emozioni.
5. Sperimentare il corpo e il movimento per dare forma a emozioni, pensieri e vissuti.
6. Creare individualmente e in gruppo brevi azioni teatrali a partire dalle esperienze condivise.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il progetto non prevede la realizzazione di una performance finale, ma un processo di creazione continuativo che porta alla creazione nel corso del laboratorio di tante piccole "performance" ad uso interno. Si tratta di creazioni individuali o di gruppo, con l'utilizzo anche di oggetti e musica, che favoriscono un'educazione allo sguardo e all'ascolto non giudicante.
Il percorso lascia una traccia concreta attraverso i materiali elaborati: le notizie sul cambiamento climatico individuate e selezionate dagli alunni, accompagnate dalle loro rielaborazioni attraverso brevi testi, disegni, fotografie e le piccole scene create. La raccolta documenta il passaggio dalla notizia alla riflessione personale e alla successiva esperienza laboratoriale, restituendo la pluralità di pensieri ed emozioni.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso utilizza una metodologia laboratoriale, articolata in momenti di ricerca, confronto, elaborazione individuale e rielaborazione collettiva. Nella prima fase gli alunni, con la mediazione dei docenti, ricercano e scelgono notizie sul cambiamento climatico significative per loro, le condividono e producono una risposta attraverso parole e immagini. Il materiale viene poi utilizzato come base per il laboratorio teatrale per esplorare ed esprimere, attraverso corpo, azioni e relazione le emozioni suscitate. L'adulto facilita il processo senza fornire risposte predefinite; gli alunni contribuiscono alla costruzione del percorso e dei suoi esiti. La metodologia permette diverse modalità di partecipazione, valorizzando competenze linguistiche ed espressive differenti.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
connessione wifi, palestra/ teatro/ aula ampia per lo svolgimento dell'attività; quaderni per prendere appunti

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
materiali per svolgimento lavoro, oggetti di scena, speaker

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto non richiede particolari abilità fisiche, teatrali o linguistiche. Il laboratorio valorizza le differenze di corpi, immaginari, sensibilità e modalità espressive, considerandole una risorsa per la creazione collettiva. Le proposte di movimento, esplorazione e relazione sono adattabili alle diverse caratteristiche e necessità degli alunni, nel rispetto della sicurezza. Consegne semplici e progressive, dimostrazioni pratiche e diverse possibilità di partecipazione - individuale, in piccolo gruppo o attraverso l'osservazione - permettono a ciascuno di contribuire secondo i propri tempi e modalità. Particolare attenzione è dedicata agli alunni con disabilità, BES, difficoltà linguistiche o altre condizioni di vulnerabilità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione culturale Smascherati! APS
8.b Forma giuridica: Associazione di promozione sociale
8.c Sede: Viale Roma 15 Perugia
8.d Sito web: www.smascherati.it
8.e Referente del progetto: Anna Poppiti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Formatrice
8.g Telefono: 3397666213
8.h E-mail: annapoppiti@humanbeings.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'ass Smascherati opera da 35 anni in ambito educativo e teatrale, collaborando con scuole e istituzioni di ogni ordine e grado.
2025 Erasmus+ VOCE, coordinato dall'ass, rivolto a studenti 14-19 anni sul cambiamento climatico, partner tre scuole di Italia, Portogallo e Repubblica Ceca. https://www.voceproject.eu
2025 Educare insieme con il contributo della Presidenza del Consiglio dei ministri – Dipartimento per le politiche della famiglia, con scuole primarie il laboratorio "Il corpo nel bosco", sulla relazione con la natura, coinvolgendo bambini con BES e di recente immigrazione https://www.atlascentre.eu/educare-insieme/
2024 laboratorio teatrale presso Istituto comprensivo Foligno 5, Belfiore, 11- 13 anni
Le esperienze attestano la capacità di adattare metodologie teatrali.

9.b Operatori
1. **Anna Poppiti** — *Conduttrice attività*
Attrice, formatrice. Laurea in Lettere Classiche; laurea magistrale Archeologia e Storia dell'Arte
2. **Chiara Molatore** — *Assistente formatrice*
Attrice / insegnante scuola primaria/ psicologa in formazione

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: Danilo Cremonte
In qualità di: presidente Associazione culturale Smascherati! Aps

"Ricevo e offro. Il corpo nell'incontro con l'altro."

SOGGETTO PROPONENTE **Associazione culturale Smascherati! APS**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 10
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 6	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 volta a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 840 euro per due operatori
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il laboratorio propone, in un clima gioioso, un'esplorazione del corpo in relazione all'energia, al tempo, allo spazio e al corpo dell'altro. Attraverso giochi sulla fiducia e sui confini personali, il percorso accompagnerà il gruppo verso forme di incontro, ascolto e relazioni rispettose. Osservando i propri e altrui comportamenti, i partecipanti potranno imparare a riconoscere e leggere aspetti del linguaggio del corpo, rendendone più consapevole l'uso nella comunicazione e nella relazione interpersonale. Una pratica che sollecita anche una sensibilità ironica e auto-ironica, elementi utili per una equilibrata maturazione psicologica e per la formazione di una personalità critica e creativa.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Infanzia e adolescenza sono fasi in cui corpo, emozioni, identità e relazioni sono in continua trasformazione. La ricerca evidenzia la stretta interdipendenza tra dimensione corporea, emotiva, cognitiva e sociale nei processi di apprendimento (Immordino-Yang, Damasio, 2007). La scuola costituisce inoltre un contesto privilegiato per lo sviluppo di competenze socio-emotive e relazionali (Durlak et al., 2011). In tale prospettiva, il teatro offre modalità esperienziali fondate su interazione, autoriflessione e partecipazione (Joronen et al., 2008). Il progetto risponde al bisogno di offrire agli studenti occasioni concrete per sviluppare consapevolezza corporea ed emotiva, riconoscere i propri e altrui confini, sperimentare fiducia e costruire relazioni rispettose.
Fonti citate: Immordino-Yang, Damasio, 2007; Durlak et al., 2011; Joronen et al., 2008

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con le Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola secondaria di primo grado, con Educazione fisica, Educazione civica, Italiano e Arte e immagine. Il laboratorio esperienziale favorisce la conoscenza e la consapevolezza del proprio corpo, l'orientamento nello spazio e nel tempo, l'espressività e l'uso del linguaggio non verbale. Promuove inoltre competenze personali e sociali, capacità di ascolto, collaborazione e rispetto delle regole, dei confini e delle differenze. In prospettiva di Educazione civica, sostiene la costruzione di relazioni positive, inclusive e responsabili. Il percorso contribuisce infine allo sviluppo dell'autonomia, del pensiero critico, della creatività e della consapevolezza delle proprie modalità comunicative e relazionali.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi con la programmazione della classe attraverso attività preparatorie e di rielaborazione concordate con i docenti. Prima del laboratorio, possono essere proposti momenti di osservazione e riflessione sul corpo, sulle emozioni, sullo spazio e sulle modalità di relazione. Durante e dopo il percorso, le esperienze possono essere rielaborate attraverso il linguaggio verbale, scritto, grafico o artistico, anche a partire dalle situazioni e dai materiali emersi nel lavoro teatrale. Nelle discipline interessate, il laboratorio può inoltre costituire uno stimolo per approfondire i temi della comunicazione, dell'espressione corporea, dell'ascolto, della cooperazione e del rispetto dei confini personali.

4.d Finalità generali
1. Favorire la consapevolezza del corpo e delle proprie modalità espressive e relazionali.
2. Promuovere relazioni rispettose attraverso ascolto, fiducia e consapevolezza dei confini.
3. Riconoscere il linguaggio del corpo come strumento di comunicazione e di relazione.

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare diversi modi di usare il corpo nello spazio, variando ritmo, peso ed energia.
2. Riconoscere e utilizzare consapevolmente gesti, posture e linguaggi non verbali.
3. Sperimentare ascolto, fiducia e collaborazione, modulando il proprio comportamento con gli altri.
4. Riconoscere e rispettare i confini corporei propri e altrui, comunicando il consenso.
5. Utilizzare ironia e autoironia per osservare le proprie modalità espressive e relazionali.
6. Creare situazioni teatrali individuali e di gruppo, contribuendo al lavoro creativo comune.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il progetto non prevede la realizzazione di una performance finale, ma un processo di creazione continuativo che porta alla creazione nel corso del laboratorio di tante piccole "performance" ad uso interno. Si tratta di creazioni individuali o di gruppo, con l'utilizzo anche di oggetti e musica, che favoriscono un'educazione allo sguardo e all'ascolto non giudicante.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La metodologia, sperimentata in oltre 35 anni di attività teatrale con le scuole e in contesti eterogenei, si fonda sulla creazione di uno spazio sicuro, accogliente e non giudicante, nel quale ogni soggettività possa essere ascoltata e partecipare attivamente. Il lavoro procede attraverso giochi teatrali, esercizi corporei e attività esperienziali, individuali, a coppie e di gruppo, che coinvolgono gli alunni come protagonisti del processo. Il gioco, inteso come strumento di esplorazione e conoscenza, permette di affrontare anche temi complessi con leggerezza, ironia e autoironia, curiosità e partecipazione, favorendo progressivamente ascolto, fiducia, consapevolezza e capacità di relazione. Le proposte vengono adattate all'età e alle caratteristiche del gruppo.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
spazio adeguatamente pulito e riscaldato per svolgere l'attività, quaderni per prendere appunti

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Oggetti di scena, speaker per la musica

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è pensato per accogliere la pluralità dei corpi, delle capacità, delle modalità espressive e dei vissuti degli alunni. La metodologia teatrale proposta non richiede specifiche abilità linguistiche, fisiche o performative: le attività possono essere comprese e sperimentate attraverso il corpo, l'osservazione, l'imitazione e l'esperienza diretta. Non è previsto un esito performativo, ma un processo collaborativo nel quale ciascuno contribuisce secondo le proprie possibilità. Giochi, consegne, tempi, spazi e modalità di partecipazione saranno adattati alle caratteristiche del gruppo e dei singoli alunni, in accordo con i docenti, garantendo condizioni di sicurezza, ascolto e non giudizio.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione culturale Smascherati! APS
8.b Forma giuridica: Associazione di promozione sociale
8.c Sede: Viale Roma 15 Perugia
8.d Sito web: www.smascherati.it
8.e Referente del progetto: Anna Poppiti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Conduttrice del laboratorio
8.g Telefono: 3397666213
8.h E-mail: annapoppiti@humanbeings.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'associazione vanta oltre 35 anni di esperienza nella progettazione e realizzazione di attività teatrali ed educative rivolte a bambini, adolescenti e giovani, realizzate in scuole di ogni ordine e grado e in contesti educativi eterogenei e multiculturali. Nel corso degli anni ha sviluppato e consolidato una propria metodologia, riconosciuta come "buona pratica" a livello europeo, basata sul teatro come strumento di espressione, partecipazione, relazione e inclusione. Tra le esperienze più recenti nelle scuole si segnalano "Educare Insieme", progetto promosso dal Ministero dell'Istruzione, e "Voce", progetto Erasmus+ rivolto ad adolescenti, che ha previsto attività teatrali e laboratoriali finalizzate alla partecipazione, all'espressione e allo sviluppo delle competenze relazionali.

9.b Operatori
1. **Anna Poppiti** — *Formatrice / conduttrice attività*
Attrice, formatrice. Laurea Lettere Classiche, Magistrale Archeologia e Storia dell'Arte
2. **Chiara Molatore** — *Assistente*
Attrice / insegnate scuola primaria / psicologa in formazione

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: Danilo Cremonte
In qualità di: presidente Associazione culturale Smascherati! Aps

"Io, tu, noi."

SOGGETTO PROPONENTE Associazione culturale Smascherati! APS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 10
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 6	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 volta a settimana	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: 840 euro per due operatori
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il laboratorio propone, in un clima gioioso, un'esplorazione del corpo in relazione all'energia, al tempo, allo spazio e al corpo dell'altro.
Il percorso esperienziale valorizza il gioco come strumento di conoscenza e di espressione, stimolando immaginazione, creatività e capacità di ascolto, favorendo curiosità, libertà espressiva e piacere della scoperta.
Giochi sulla fiducia, sull'equilibrio, sulla distanza/vicinanza e sui confini personali permetteranno di sperimentare diverse forme di incontro e collaborazione. Ogni partecipante potrà trovare uno spazio per esprimersi, mettersi in gioco e sperimentare nuovi modi di stare nel gruppo, sviluppando la capacità di osservare, ascoltare e trasformare gesti, movimenti e situazioni in piccole azioni sceniche.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Infanzia e adolescenza sono fasi in cui corpo, emozioni, identità e relazioni sono in continua trasformazione. La ricerca evidenzia la stretta interdipendenza tra dimensione corporea, emotiva, cognitiva e sociale nei processi di apprendimento (Immordino-Yang, Damasio, 2007). La scuola costituisce inoltre un contesto privilegiato per lo sviluppo di competenze socio-emotive e relazionali (Durlak et al., 2011). In tale prospettiva, il teatro offre modalità esperienziali fondate su interazione, autoriflessione e partecipazione (Joronen et al., 2008). Il progetto offre agli scolari occasioni concrete per sviluppare consapevolezza corporea ed emotiva, riconoscere i propri e altrui confini, sperimentare fiducia e costruire relazioni rispettose.
Fonti citate: Immordino-Yang, Damasio, 2007; Durlak et al., 2011; Joronen et al., 2008

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si inserisce nel curricolo della scuola primaria con un approccio interdisciplinare che integra Educazione motoria, Arte e immagine, Italiano ed Educazione civica. In Educazione motoria contribuisce a sviluppare la consapevolezza corporea, la coordinazione, l'orientamento nello spazio e la capacità di cooperare. In Arte e immagine valorizza il corpo e il gesto come strumenti di espressione e comunicazione creativa. In Italiano Contribuisce alla conoscenza del linguaggio del corpo e degli aspetti non verbali della comunicazione.
In Educazione civica concorre allo sviluppo di competenze sociali, rispetto delle regole, ascolto, collaborazione e partecipazione. Il percorso promuove quindi autonomia, creatività e capacità di relazionarsi in modo consapevole nel gruppo.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi con la programmazione della classe attraverso attività preparatorie e di rielaborazione concordate con i docenti. Prima del laboratorio, possono essere proposti momenti di osservazione e riflessione sul corpo, sulle emozioni, sullo spazio e sulle modalità di relazione. Durante e dopo il percorso, le esperienze possono essere rielaborate attraverso il linguaggio verbale, scritto, grafico o artistico, a partire dalle situazioni e dai materiali emersi nel lavoro teatrale. Nelle discipline interessate, il laboratorio può inoltre costituire uno stimolo per approfondire i temi della comunicazione, dell'espressione corporea, dell'ascolto, della cooperazione e del rispetto dei confini personali.

4.d Finalità generali
1. Sviluppare consapevolezza corporea e capacità espressive attraverso il gioco e il teatro.
2. Favorire ascolto, fiducia e collaborazione, valorizzando le differenze e il piacere di stare insieme
3. Scoprire il corpo come strumento di comunicazione, relazione, immaginazione e creatività.

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare le possibilità espressive del corpo attraverso movimento, gesto, ritmo e spazio.
2. Riconoscere e utilizzare gesti e movimenti per comunicare senza le parole.
3. Esplorare distanza, vicinanza e confini corporei, rispettando sé stessi e gli altri.
4. Collaborare nel gioco teatrale, rispettando consegne, turni e regole condivise.
5. Usare corpo, voce e immaginazione per trasformare oggetti, situazioni ed emozioni.
6. Creare semplici azioni sceniche individuali e di gruppo, contribuendo al lavoro comune.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il progetto non prevede la realizzazione di una performance finale, ma un processo di creazione continuativo che porta alla creazione nel corso del laboratorio di tante piccole "performance" ad uso interno. Si tratta di creazioni individuali o di gruppo, con l'utilizzo anche di oggetti e musica, che favoriscono un'educazione allo sguardo e all'ascolto non giudicante.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La metodologia, sperimentata in oltre 35 anni di attività teatrale con le scuole e in contesti eterogenei, si fonda sulla creazione di uno spazio sicuro, accogliente e non giudicante, nel quale ogni soggettività possa essere ascoltata e partecipare attivamente. Il lavoro procede attraverso giochi teatrali, esercizi corporei e attività esperienziali, individuali, a coppie e di gruppo, che coinvolgono gli alunni come protagonisti del processo. Il gioco, inteso come strumento di esplorazione e conoscenza, permette di affrontare anche temi complessi con leggerezza, curiosità e partecipazione, favorendo progressivamente ascolto, fiducia, consapevolezza e capacità di relazione. Le proposte vengono adattate all'età e alle caratteristiche del gruppo.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
spazio adeguatamente pulito e riscaldato per svolgere l'attività, quaderni per prendere appunti

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Oggetti di scena, speaker per la musica

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è pensato per accogliere la pluralità dei corpi, delle capacità, delle modalità espressive e dei vissuti degli alunni. La metodologia teatrale proposta non richiede specifiche abilità linguistiche, fisiche o performative: le attività possono essere comprese e sperimentate attraverso il corpo, l'osservazione, l'imitazione e l'esperienza diretta. Non è previsto un esito performativo, ma un processo collaborativo nel quale ciascuno contribuisce secondo le proprie possibilità. Giochi, consegne, tempi, spazi e modalità di partecipazione saranno adattati alle caratteristiche del gruppo e dei singoli alunni, in accordo con i docenti, garantendo condizioni di sicurezza, ascolto e non giudizio.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione culturale Smascherati! APS
8.b Forma giuridica: Associazione di promozione sociale
8.c Sede: Viale Roma 15 Perugia
8.d Sito web: www.smascherati.it
8.e Referente del progetto: Anna Poppiti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Conduttrice delle attività
8.g Telefono: 3397666213
8.h E-mail: annapoppiti@humanbeings.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'associazione vanta oltre 35 anni di esperienza nella progettazione e realizzazione di attività teatrali ed educative rivolte a bambini, adolescenti e giovani, realizzate in scuole di ogni ordine e grado e in contesti educativi eterogenei. Nel corso degli anni ha sviluppato e consolidato una propria metodologia, riconosciuta come buona pratica a livello europeo, basata sul teatro come strumento di espressione, partecipazione, relazione e inclusione. Tra le esperienze più recenti nelle scuole si segnalano "Educare Insieme", progetto promosso dal Ministero dell'Istruzione, e "Voce", progetto Erasmus+ rivolto ad adolescenti, che ha previsto attività teatrali e laboratoriali finalizzate alla partecipazione, all'espressione e allo sviluppo delle competenze relazionali.

9.b Operatori
1. **Anna Poppiti** — *Conduttrice attività*
Attrice, formatrice. Laurea in Lettere Classiche; laurea magistrale Archeologia e Storia dell'Arte
2. **Chiara Molatore** — *Assistente*
Attrice / insegnante scuola primaria / psicologa in formazione

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: Danilo Cremonte
In qualità di: presidente Associazione culturale Smascherati! Aps

MovimentAzione di Capoeira

SOGGETTO PROPONENTE ASD il Nagual

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Psicomotricità educativa e funzionale; Danza educativa e movimento espressivo	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 12
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 12	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 45 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 17€ Per classe: 425€
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il laboratorio utilizza la capoeira come strumento per l'educazione corporea, relazionale, culturale e ritmico/musicale. La capoeira è una disciplina che unisce lotta, danza e musica. I bambini svolgeranno esercizi frontali ed in coppia, percorsi e piccole sequenze di movimenti volti alla comprensione del proprio corpo sviluppando coordinazione, equilibrio, lateralità, ritmo e orientamento. Attraverso l'aspetto relazionale della disciplina si ha l'obiettivo di accrescere le abilità espressivo comunicative come la collaborazione, il gioco a due, la comprensione degli stati emotivi dell'altro e l'empatia. Essendo una disciplina che affonda le sue radici nella cultura afro-brasiliana è uno strumento per educare alla multiculturalità.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il Laboratorio MovimentAzione di Capoeira per i bambini della scuola dell'infanzia si articola in tre principali aree di sviluppo: cognitivo, propriocettivo e relazionale/emozionale. Si propone di rispondere ai seguenti bisogni:
- bisogno di comprendere e sperimentare il proprio corpo e schemi motori
- bisogno di sperimentare la relazione tra corpo e ambiente
Lo sviluppo delle capacità psico-motorie in è utile per una crescita sana, i bambini messi in grado di sviluppare capacità motorie in questa fascia di età avranno un vantaggio motorio persistente. Una maggiore confidenza nelle proprie capacità fisiche e lo sviluppo di un rapporto positivo con il proprio corpo apportano un vantaggio allo sviluppo psico sociale del bambino. (Winnicott 2000; Borgogni 1993; Fumagalli 2011)
Fonti citate: Winnicott, 2000; Borgogni, 1993; Fumagalli, 2011

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il laboratorio si raccorda con gli obiettivi della scuola dell'infanzia nell'alfabetizzazione motoria di base (conoscenza/consapevolezza del proprio corpo e delle parti che lo compongono), nella comprensione delle proprie emozioni e nel riconoscimento delle stesse nell'altro. Trasversalmente migliora la capacità di fare gruppo e quindi di coesione della classe, e di cooperazione tra soggetti.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Conoscenza delle parti del corpo e relativa gestualità: fase teorica con disegni e cartelloni e fase pratica durante il laboratorio con esecuzione di movimenti e gioco; conoscenza e consapevolezza delle emozioni: fase teorica preparatoria e fase pratica durante il laboratorio con esecuzione di movimenti con finalità espressiva/capacità di riconoscere le emozioni espresse dal compagno. Per quanto riguarda l'area musicale è possibile prevedere la costruzione di caxixi in orario curricolare che poi verranno utilizzati durante il laboratorio.

4.d Finalità generali
1. sviluppo schemi motori
2. sviluppo di capacità propriocettive
3. sviluppo capacità relazionali (spazio-tempo-cooperazione)

4.e Obiettivi specifici
1. saltare rotolarsi saltelli laterali quadrupedia
2. fare la capriola, avvicinamento al verticalismo
3. riprodurre gesti motori propri della disciplina
4. eseguire i gesti motori appresi con un compagno secondo la dinamica domanda risposta
5. battere le mani o i piedi a tempo e cantare
6. eseguire i gesti motori della disciplina seguendo il ritmo della musica

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
La restituzione alle famiglie è una lezione aperta in cui vengono mostrate le attività svolte e gli obiettivi raggiunti nell'ottica di valorizzazione del percorso svolto.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività ludica e gioco educativo; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Utilizzando la strumentazione metodologica della capoeira i bambini saranno guidati in percorsi da riprodurre, esecuzione di movimenti della disciplina a tempo di musica, dinamica espressiva e a coppia. E' inoltre possibile approfondire l'ambito musicale focalizzando il percorso del laboratorio nella costruzione di uno strumento con materiali riciclati (caxixi o pandeiro) da utilizzare durante le attività.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra o sala adeguatamente grande, tappetini per capriola, coni, corda.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Strumenti specifici della disciplina.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
E' richiesta la capacità di partecipazione ad attività motorie adeguate all'età e la capacità di comprendere le indicazioni di base, sono previsti adattamenti per favorire la partecipazione di tutti i bambini, come approfondire più un aspetto ad es musicale o espressivo.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: ASD il Nagual
8.b Forma giuridica: associazione sportiva culturale dilettantistica
8.c Sede: Perugia
8.e Referente del progetto: Ilaria Ortolani
8.f Qualifica e ruolo del referente: insegnante di capoeira
8.g Telefono: 3474409612
8.h E-mail: ilaria.ort@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Precedenti laboratori:
anno 2006 la Scuola Materna di Deruta,
anno 2007 la "Lampada Magica" di Case Bruciate,
anni 2008/2009/2010 la Scuola dell'Infanzia di via Simpatica (PON)
anno 2012 la scuola Materna di Ripa,
anni 2015/2016/2017 la Materna Cortonese
anno 2017 Materna il giardino di Bibi
anno 2018 Villaggio Kennedy
anno 2019 PON Materna Cortonese, Materna Il Girasole, Materna Case Bruciate
2025 Sorelle Agazzi
2026 intero istituto comprensivo Valfabbrica Perugia 13
Scuole Primarie: anno 2008 Borgo XX Giugno, Comparozzi,
anno 2016 scuola Primaria Giovanni Cena,
anno 2018 scuola Primaria Don Milani.
Secondarie: anno 2009/2010 Giordano Bruno
anno 2011/12 Liceo Scientifico Alessi
L'associazione ha inoltre corsi stabili per bambini presso la propria sede dal 2000

9.b Operatori
1. **Pablo Goschala** — *insegnante*
Professore di Capoeira, collabora nella realizzazione dei progetti con le scuole e nei corsi
2. **Ilaria Ortolani** — *insegnante*
Contra Mestre di Capoeira, collabora nella realizzazione dei progetti nelle scuola e nei corsi

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilaria Ortolani
In qualità di: Presidente dell'ASD

Laboratorio di Capoeira

SOGGETTO PROPONENTE **ASD il Nagual**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Danza educativa e movimento espressivo; Sport inclusivo e adattato	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 12
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 14	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 60 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 20€ Per classe: 500€
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il laboratorio utilizza la capoeira come strumento per l'educazione corporea, relazionale, culturale e ritmico/musicale. La capoeira è una disciplina che unisce lotta, danza e musica. I bambini svolgeranno esercizi frontali ed in coppia, percorsi e piccole sequenze di movimenti volti alla comprensione del proprio corpo sviluppando coordinazione, equilibrio, lateralità, ritmo e orientamento. Attraverso l'aspetto relazionale della disciplina si ha l'obiettivo di accrescere le abilità espressivo comunicative come la collaborazione, il gioco a due e l'empatia. E' uno strumento per educare alla multiculturalità. E' possibile modificare sia la durata sia alcuni aspetti del laboratorio ad esempio inserendo la costruzione di uno strumento con materiali riciclati (caxixi o pandeiro)

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il Laboratorio di Capoeira per i bambini della scuola primaria si articola attraverso tre principali aree di sviluppo cognitivo, propriocettivo e relazionale/emozionale, si propone di rispondere ai seguenti bisogni:
- bisogno di sperimentare il proprio corpo e di controllo e combinazione degli schemi motori
- bisogno di sperimentare la relazione tra corpo, ambiente e compagni
Lo sviluppo delle capacità psico-motorie in chiave ludica è utile per la consapevolezza del sè, del rispetto dell'altro, del controllo posturale e per migliorare le abilità espressivo, comunicative e sociali. E' importate sottolineare che il corpo è il primo strumento di conoscenza della realtà. (Farinelli, 2000; Tortella 2011; Spaccapanico 2020)
Fonti citate: Farinelli, 2000; Tortella, 2011; Spaccapanico, 2020

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
La disciplina della capoeira si raccorda con il curricolo scolastico nell'incentivare stili di vita sani, nella promozione dell'autonomia, della collaborazione e della responsabilità, è una disciplina che aiuta nell'integrazione e nel rispetto di culture altre.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Possibili integrazioni con la normale programmazione sono:
_ storia : schiavitù e colonialismo
_geografia : Brasile
_ educazione civica: identità e rispetto
La capoeira nasce dalla lotta degli schiavi in Brasile nel periodo coloniale, come forma di resistenza all'oppressione. E' il frutto dell'incontro di diverse culture con il bisogno comune di trovare un linguaggio per esprimersi liberamente. Integrazione culturale quindi ma anche inclusione, in quanto la partecipazione è rivota a tutti, senza esclusione del diverso a nessun livello, proprio per la globalità dei linguaggi su cui si articola questa disciplina.

4.d Finalità generali
1. utilizzo e combinazione di schemi motori
2. sviluppo delle capacità relazionali ed aspressive
3. sviluppo di autonomia e responsabilità

4.e Obiettivi specifici
1. eseguire movimenti propri della disciplina
2. eseguire i movimenti appresi con un compagno nella dinamica di domanda risposta
3. collaborare con i compagni nel realizzare una "roda" (cantare giocare suonare)
4. eseguire facili esercizi di verticalismo
5. eseguire i movimenti a ritmo con la musica
6. apprendere le canzoni in lingua portoghese

4.f Prodotto o momento conclusivo
Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Allenamento aperto alle famiglie in cui si mostra il percorso fatto e la realizzazione di una "roda" (cerchio in cui, a ritmo degli strumenti propri della disciplina, i bambini eseguono spontaneamente il gioco della capoeira, con i canti tipici).

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività ludica e gioco educativo; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
i bambini svolgeranno esercizi frontali con l'insegnante della disciplina, percorsi, esecuzione di piccole sequenze a coppia. Le attività previste sono formulate sia in chiave riproduttiva, sia adattativa in relazione ad una problematica posta.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra o sala adeguatamente grande, tappetini per capriola,coni, corda.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Strumenti specifici della disciplina.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
E' richiesta la capacità di partecipazione ad attività motorie adeguate all'età e la capacità di comprendere le indicazioni di base, sono previsti adattamenti per favorire la partecipazione di tutti i bambini, come approfondire più un aspetto ad es musicale o espressivo.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: ASD il Nagual
8.b Forma giuridica: associazione sportiva culturale dilettantistica
8.c Sede: Perugia
8.e Referente del progetto: Ilaria Ortolani
8.f Qualifica e ruolo del referente: insegnante di capoeira
8.g Telefono: 3474409612
8.h E-mail: ilaria.ort@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Precedenti laboratori:
anno 2006 la Scuola Materna di Deruta,
anno 2007 la "Lampada Magica" di Case Bruciate,
anni 2008/2009/2010 la Scuola dell'Infanzia di via Simpatica (PON)
anno 2012 la scuola Materna di Ripa,
anni 2015/2016/2017 la Materna Cortonese
anno 2017 Materna il giardino di Bibi
anno 2018 Villaggio Kennedy
anno 2019 PON Materna Cortonese, Materna Il Girasole, Materna Case Bruciate
2025 Sorelle Agazzi
2026 intero istituto comprensivo Valfabbrica Perugia 13
Scuole Primarie: anno 2008 Borgo XX Giugno,
Comparozzi,
anno 2016 scuola Primaria Giovanni Cena,
anno 2018 scuola Primaria Don Milani.
Secondarie: anno 2009/2010 Giordano Bruno
anno 2011/12 Liceo Scientifico Alessi
L'associazione ha inoltre corsi stabili per bambini presso la propria sede dal 2000

9.b Operatori
1. **Pablo Goschala** — *insegnante*
Professore di Capoeira, collabora nella realizzazione dei progetti con le scuole e nei corsi
2. **Ilaria Ortolani** — *insegnante*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilaria Ortolani
In qualità di: Presidente dell'ASD

Il Passaporto delle Lavandaie di Pretola, un percorso didattico nel sentiero immersivo delle Lavanda

SOGGETTO PROPONENTE Ecomuseo del Tevere

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Storia locale e memoria collettiva; Conoscenza e valorizzazione del territorio	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 10
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO circa 3 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA un unico incontro, in data concordata con l'istituzione scolastica	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 10 euro
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente; Museo, biblioteca o istituzione culturale; Percorso urbano o territoriale Indirizzo (altra sede): Pretola, Centro di Documentazione Etnografico del Tevere e Sentiero Immersivo delle Lavandaie	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Percorso didattico esperienziale alla scoperta delle lavandaie di
Pretola e del loro rapporto con il Tevere e la città di Perugia. Attraverso 12 tappe, narrazioni, ascolti, osservazioni e attività raccolte in un Passaporto personale, gli alunni esplorano luoghi, memorie e testimonianze di una comunità legata all'acqua e al lavoro. Al termine ricevono il riconoscimento simbolico di "Custode della memoria delle lavandaie".

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno di avvicinare bambini e
ragazzi alla storia locale attraverso esperienze concrete, capaci di collegare memoria, luoghi e vita quotidiana. La tradizione delle lavandaie di Pretola permette di comprendere il rapporto tra comunità, Tevere,
lavoro femminile e trasformazioni del territorio, valorizzando testimonianze orali e patrimonio materiale e
immateriale. L'esplorazione diretta favorisce curiosità, osservazione, partecipazione e consapevolezza del valore dei beni culturali e della memoria collettiva.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il percorso si raccorda con Storia, Geografia,
Italiano, Educazione civica, Arte e immagine e Scienze. Gli alunni ricostruiscono aspetti della vita quotidiana
del passato attraverso fonti, testimonianze e luoghi; leggono il paesaggio e il rapporto tra insediamento umano e Tevere; ascoltano e rielaborano narrazioni; riconoscono il patrimonio culturale come bene comune.
Le attività favoriscono competenze di osservazione, orientamento, comprensione, comunicazione, collaborazione e cittadinanza attiva.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Prima dell'uscita gli insegnanti possono introdurre i temi della storia locale, delle fonti orali, dell'acqua e dei mestieri tradizionali. Durante il
percorso il Passaporto guida osservazioni e attività individuali o di gruppo. In classe l'esperienza può essere
rielaborata attraverso testi, disegni, mappe, confronti tra passato e presente, ricerche familiari e raccolta di
memorie. Per le classi più grandi sono possibili approfondimenti sul lavoro femminile, sulle trasformazioni del
paesaggio e sulla tutela del patrimonio.

4.d Finalità generali
1. Promuovere la conoscenza della storia locale…
2. Rafforzare il legame tra scuola, territorio e comunità attraverso un'esperienza diretta…
3. Sviluppare consapevolezza del valore dell'acqua, del paesaggio e della memoria del lavoro, con p

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere luoghi, oggetti e testimonianze collegati al lavoro delle lavandaie di Pretola.
2. descrivere le principali fasi del bucato e del lavoro svolto tra le case, il fiume e la città di Per
3. Utilizzare semplici fonti orali, visive e materiali per ricostruire aspetti della vita quotidiana de
4. Confrontare elementi del paesaggio e della vita comunitaria di ieri e di oggi.
5. Collaborare nello svolgimento delle attività proposte nelle 12 tappe del Passaporto.
6. Rappresentare o raccontare un momento significato vissuto lungo il percorso

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alla scuola; Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Ogni alunno utilizza durante il percorso il proprio Passaporto delle Lavandaie, nel quale svolge e convalida le attività previste nelle 12
tappe. Il Passaporto diventa una traccia personale dell'esperienza e può essere ripreso in classe per successive rielaborazioni. Al termine viene attribuito simbolicamente a ciascun partecipante il titolo di "Custode della memoria delle Lavandaie". Alla classe/scuola verrà rilasciato un attestato di partecipazione alle attività di valo
"Custode della memoria delle lavandaie". Alla classe/scuola verrà rilasciato un attestato di partecipazione alle
attività di valorizzazione della memoria promosse dall'Ecomuseo del Tevere.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto; Visita guidata o uscita nel territorio; Uso educativo delle tecnologie; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Gli alunni sono protagonisti di un itinerario di scoperta. Le guide introducono i luoghi e le memorie mentre il Passaporto propone osservazioni, domande e semplici attività da svolgere individualmente o in piccoli gruppi. La narrazione di Elda, ultima lavandaia, e i contenuti del Sentiero immersivo integrano testimonianze, immagini e ascolto. l'esperienza alterna racconto, esplorazione, confronto e rielaborazione, adattando linguaggio e complessità all'eta dellaclasse e privilegiando il contatto diretto con il territorio.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Abbigliamento e calzature adeguati all'uscita a piedi e alle condizioni meteorologiche. La scuola assicura la presenza degli insegnanti e la vigilanza degli alunni. Non è richiesto agli alunni l'uso di smartphone personali: le attività sono organizzate
attraverso il Passaporto cartaceo e i contenuti del percorso sono gestiti dalle guide. Eventuali specifiche esigenze della ccccclasse vengono concordate preventivaente
esigenze della classe vengono concordate preventivamente .ccc

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Passaporto didattico individuale delle Lavandaie di Pretola; materiali e supporti necessari alle attività previste nelle 12 tappe; contenuti narrativi,
audio e visuali del Sentiero immersivo; accompagnamento delle guide; attestazione simbolica finale di "Cusotde della memoria delle
"Custode della memoria delle lavandaie" e, ove previsto, attestato di partecipazione per la classe/scuola.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a classi della scuola primaria e secondaria di primo grado e prevede attività adattabili per linguaggio, tempi e complessità. Il Passaporto utilizza consegne brevi, osservazione, immagini, ascolto e attività pratiche, favorendo diversi stili di apprendimento. Per alunni con BES, difficoltà linguistiche o altre esigenze possono essere previste attività semplificate, lavoro in piccolo gruppo e supporto degli adulti. Poiché una parte dell'esperienza si svolge all'aperto lungo un percorso territoriale, eventuali esigenze di mobilità o accessibilità saranno valutate preventivamente con la scuola per individuare modalità di partecipazione sicure e adeguate.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Ecomuseo del Tevere
8.b Forma giuridica: Associazione Culturale senza scopo di lucro
8.c Sede: Via del Tagliamento, 50 - Pretola (PG)
8.d Sito web: www.ecomuseodeltevere.it
8.e Referente del progetto: Myriam Minconetti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Archeologa, storica dell'Arte, guida turistica, conduttrice delle attività
8.g Telefono: 328 4539809
8.h E-mail: ecomuseodeltevere@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
L'Ecomuseo del Tevere opera nel campo dell'educazione al patrimonio culturale materiale e immateriale del terriotrio che lo definisce dal 2013. Con la comunità scolastica ha svolto progetti di conoscenza e valorizzazione del territorio attraverso la realizzazione di MAPPE DI COMUNITA' (Istituto comprensivo Perugia 13), didattica attiva lungo i sentieri etnografici realizzati che costituiscono i principali progetti dell'Ecomuseo: Sentiero delle Lavandaie, Sentiero dei Raccoglitori di Legna, Sentiero dei Renaioli, La Canapa, La Nuova Brigata Pretolana. Per l'anno scolastico 2025-2026, con il partenariato del Comune di Perugia, ha condotto il prgetto: "Custodi del Creato guidati da Francesco nell'armonia del Cantico" destinato all'Istituto Comp perugia 13…

9.b Operatori
1. **Myriam Minconetti** — *guida, conduttrice*
Archeologa, guida turistica, facilitatore ecomuseale
2. **Claudio Giacometti** — *guida, conduttore, esperto*
co-fondatore ecomuseo, facilitatore, guida locale
3. **Giorgio Alunno** — *esperto sentiero raccoglitori di legna*
pretolano, uncinatore

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: Myriam Minconetti
In qualità di: guida e conduttrice

Il sentiero delle lavandaie, il fiume e la città

SOGGETTO PROPONENTE **Ecomuseo del Tevere**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Storia locale e memoria collettiva; Conoscenza e valorizzazione del territorio	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI —			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 3 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA Da concordare con la scuola. Nella scheda 2025/2026: giugno-settembre.	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: € 8,00 a partecipante - ESENTE IVA (dato 2025/2026, da confermare)
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente; Museo, biblioteca o istituzione culturale; Percorso urbano o territoriale Indirizzo (altra sede): "Curta"/Sentiero delle Lavandaie e Centro di Documentazione Etnografico T-«Essere Memoria», via del Tagliamento 50, 06134 Pretola - Perugia.	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Percorso educativo nel territorio di Pretola dedicato alla memoria delle lavandaie e al rapporto storico tra la città di Perugia e il Tevere. Attraverso l'esplorazione della "curta", del paesaggio fluviale e del Centro di Documentazione Etnografico, gli alunni utilizzano fonti orali, visive e materiali per conoscere il lavoro delle lavandaie, le relazioni della comunità e il fiume come risorsa economica, culturale e ambientale.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno di avvicinare bambini e ragazzi al patrimonio locale attraverso l'esperienza diretta dei luoghi e delle memorie della comunità. Il mestiere delle lavandaie consente di leggere in modo concreto il rapporto tra lavoro, vita quotidiana, ruolo delle donne, città, fiume e paesaggio. L'uso integrato di fonti orali, fotografie, oggetti e osservazione sul campo favorisce un apprendimento attivo e rende gli alunni partecipi della conoscenza e della cura del patrimonio materiale e immateriale.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il percorso si raccorda con Storia, Geografia, Italiano, Educazione civica, Scienze e Arte e immagine. Gli alunni utilizzano fonti diverse per ricostruire aspetti della vita del passato; osservano il paesaggio e il rapporto tra insediamenti, attività umane e Tevere; acquisiscono lessico legato ai mestieri tradizionali e alle forme dialettali; riconoscono il patrimonio culturale e ambientale come bene comune da conoscere, tutelare e valorizzare.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il percorso può essere preparato in classe introducendo il Tevere, la storia locale, i mestieri tradizionali e il concetto di fonte. Durante l'uscita gli alunni osservano luoghi e paesaggio, raccolgono informazioni e utilizzano schede, immagini, testimonianze e oggetti. Successivamente l'esperienza può essere rielaborata con testi, disegni, mappe, glossari, confronti tra passato e presente e approfondimenti sul lavoro femminile, sulle trasformazioni del territorio e sulla tutela del patrimonio.

4.d Finalità generali
1. Conoscere, tutelare e valorizzare il patrimonio ambientale, storico e socio-culturale con l'approccio ecomuseale.
2. Comprendere il rapporto storico tra Perugia, Pretola e il Tevere attraverso la memoria delle lavandaie.
3. Sviluppare un atteggiamento attivo e sostenibile di cura del patrimonio materiale e immateriale della comunità.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere i principali luoghi del paesaggio storico delle lavandaie e descriverne la funzione.
2. Utilizzare fonti orali, visive e materiali per ricostruire aspetti del mestiere e della vita quotidiana.
3. Descrivere il rapporto tra le lavandaie, la città di Perugia, Pretola e il fiume Tevere.
4. Confrontare il ruolo economico e sociale del Tevere nel passato con le trasformazioni del territorio contemporaneo.
5. Riconoscere termini e forme dialettali legati agli strumenti e agli oggetti del lavoro.
6. Collaborare nelle attività di osservazione, raccolta di informazioni e rielaborazione dell'esperienza.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Le osservazioni e le informazioni raccolte durante il percorso possono essere rielaborate in classe attraverso mappe, testi, disegni, glossari degli oggetti e dei termini dialettali, confronti tra fonti e brevi restituzioni di gruppo. Gli elaborati permettono di verificare la comprensione dei luoghi, del mestiere delle lavandaie e del rapporto tra comunità e Tevere e possono costituire una documentazione dell'esperienza svolta.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione; Attività all'aperto; Visita guidata o uscita nel territorio; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto combina laboratorio ed esplorazione del territorio. Gli alunni percorrono i luoghi storicamente legati alle lavandaie, osservano il paesaggio e lavorano su fotografie, testimonianze orali, oggetti e strumenti del mestiere. Guide e operatori dell'Ecomuseo accompagnano la scoperta con domande, racconti e attività di osservazione e raccolta dati. Il confronto tra fonti e luoghi favorisce una ricostruzione partecipata della memoria e un apprendimento fondato sull'esperienza diretta.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Abbigliamento e calzature adeguati a un percorso a piedi e alle condizioni meteorologiche; presenza degli insegnanti e vigilanza degli alunni. Eventuali esigenze specifiche della classe e le modalità organizzative dell'uscita vengono concordate preventivamente con la scuola.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Mappa culturale del mestiere della lavandaia; schede di osservazione e raccolta dati sul campo; filmati e testimonianze orali; fotografie storiche; strumenti e oggetti del mestiere; giochi-quiz e altri materiali utili alle attività di osservazione, verifica e apprendimento.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Le attività possono essere adattate per linguaggio, tempi e complessità in relazione all'età e alle caratteristiche della classe. L'uso di osservazione diretta, immagini, oggetti, fonti orali e attività pratiche consente differenti modalità di partecipazione. Per alunni con BES, difficoltà linguistiche o altre esigenze possono essere previste consegne semplificate, supporto degli adulti e lavoro in piccolo gruppo. Poiché il progetto comprende un percorso esterno, eventuali esigenze di mobilità e accessibilità devono essere valutate preventivamente con la scuola per definire modalità sicure e adeguate.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Ecomuseo del Tevere
8.b Forma giuridica: Associazione senza scopo di lucro - Ecomuseo del Tevere, parte della Rete degli Ecomusei della Regione Umbria
8.c Sede: Via del Tagliamento 50, 06134 Pretola - Perugia (PG)
8.e Referente del progetto: Myriam Minconetti
8.f Qualifica e ruolo del referente: Guida
8.g Telefono: 328 4539809
8.h E-mail: didattica.ecomuseodeltevere@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Operatori e facilitatori dell'Ecomuseo e guide con competenze nella didattica, nell'interpretazione del patrimonio e nella conduzione di attività sul territorio. La scheda 2025/2026 documenta l'impiego educativo di fonti orali, visive e materiali. Integrare con titolo, destinatari, periodo ed ente/istituzione delle principali esperienze educative, come richiesto dalla nuova scheda.

9.b Operatori
1. **Myriam Minconetti** — *Guida*
2. **Claudio Giacometti** — *Guida*

9.c Trattamento dei dati personali: NO
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: NO
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: NO

IL PAESE DELLE EMOZIONI dove ogni bambino diventa protagonista della propria storia

SOGGETTO PROPONENTE TEATRO DI SACCO ETS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 15	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 3 euro a bambino per ogni incontro per un totale di 45 euro per ciascun bambino. Per classe: Classe di 25 allievi: costo 1.125 euro importo che si ridurrà in proporzione al numero di allievi.
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio; Palestra scolastica; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il Paese delle Emozioni nasce dalla consapevolezza che la scuola primaria è decisiva per lo sviluppo emotivo e relazionale dei bambini. Il teatro diventa uno strumento educativo che mira a sviluppare la consapevolezza emotiva.
Il laboratorio propone ai bambini di lavorare su sei emozioni principali gioia, tristezza, rabbia, paura, sorpresa e disgusto. Per ciascuna emozione viene narrata una fiaba o una leggenda, vengono realizzate attività teatrali attraverso lutilizzo espressivo di corpo e voce facendo collaborare i bambini alla creazione di brevi sequenze teatrali partendo da stimoli sensoriali.
Le attività si basano su gioco teatrale, circle time, learning by doing, storytelling corporeo, così da coinvolgere tutti i bambini, indipendentemente dalle abilità linguistiche o cognitive.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno di potenziare le competenze socio-emotive dei bambini, fondamentali per il benessere psicologico, l'apprendimento e la convivenza democratica. Nella fascia 6–10 anni si consolidano autoconsapevolezza, autoregolazione, empatia e abilità sociali; tuttavia, nelle scuole emergono difficoltà nel riconoscere e nominare le emozioni, gestire i conflitti e accogliere la diversità come risorsa (CASEL, 2020; MIUR, 2012; SEL4I, 2024). Il Paese delle Emozioni intende colmare questo bisogno formativo mediante attività esperienziali, favorendo consapevolezza emotiva, comunicazione, collaborazione (OCSE, 2021; Pioli, 2024). Il teatro educativo, quindi, offre un contesto protetto e inclusivo in cui trasformare le emozioni attraverso corpo, voce, gioco simbolico e narrazione.
Fonti citate: CASEL, 2020; MIUR, 2012; SEL4I, 2024; OCSE, 2021; Pioli, 2024

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto "Il Paese delle Emozioni" si inserisce nel Curricolo della scuola primaria, in coerenza con le Indicazioni Nazionali per il Curricolo (D.M. 254/2012, aggiornato 2022), promuovendo competenze disciplinari, relazionali e di cittadinanza.
- Italiano: ascolto e comprensione di narrazioni, arricchimento del lessico emotivo, produzione orale e scritta, rielaborazione e creazione collettiva di storie teatrali.
- Arte e immagine: rappresentazione delle emozioni attraverso disegni, maschere, scenografie, cartelloni e manufatti.
- Musica: esplorazione di voce, corpo e oggetti sonori, associando suoni e atmosfere agli stati danimo.
- Corpo, movimento e sport: consapevolezza corporea ed espressione non verbale delle emozioni.
- Educazione civica: rispetto delle regole.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra con la programmazione curriculare grazie a
Attività preparatorie (docente in classe):
- Lettura ad alta voce di fiabe e racconti italiani (Calvino, Rodari, Collodi).
- Circle time sulle emozioni.
- Disegni e brevi testi sulle emozioni.

Attività di approfondimento:
- Collegamenti con arte e immagine (cartelloni, maschere, "Museo delle Paure").
- Collegamenti con musica (brani associati alle emozioni).
- Collegamenti con scienze (corpo che "parla": respiro, battito, tensione).

Attività di rielaborazione:
- Diario delle emozioni.
- Role-playing in classe.
- Restituzione alle famiglie (lettere, racconti, foto).

Il docente tutor utilizza materiali e osservazioni per la documentazione del percorso di cittadinanza e per la certificazione delle competenze (Nota n. 312/2018).

4.d Finalità generali
1. Promuovere lo sviluppo delle competenze socio-emotive (consapevolezza di sé, autoregolazione, ecc).
2. Potenziare le capacità espressive e comunicative verbali e non, attraverso il teatro educativo.
3. Rafforzare il senso di appartenenza al gruppo classe mediante esperienze di cooperazione.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere almeno sei emozioni principali: gioia, tristezza, rabbia, paura, sorpresa e disgusto.
2. Rappresentare stati d'animo attraverso corpo, voce, gesti e suoni.
3. Collaborare in piccoli gruppi alla realizzazione di sequenze teatrali, rispettando turni, regole.
4. Creare personaggi semplici a partire da stimoli sensoriali definendone caratteristiche e movimento.
5. Partecipare alla costruzione di una storia collettiva, inserendo il proprio personaggio.
6. Sperimentare tecniche di autoregolazione, come respirazione e rilassamento.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Evento pubblico; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
L'evento finale consisterà nella presentazione di una storia collettiva in cui i bambini, ciascuno a seconda della propria capacità. presenteranno il proprio personaggio connotato da un'emzione che vogliono raccontare, condividendo così con il pubblico il percorso creativo vissuto durante il laboratorio. I costumi (tessuti colorati, maschere di carta) e la scenografia saranno minimali (scatole dipinte, cartelloni). La durata sarà di circa 40 minuti.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso prevede 15 incontri strutturati come un viaggio narrativo alla scoperta delle emozioni
Prima fase – Costruzione del gruppo e del Paese (1-3): i bambini creano il "Passaporto Emotivo, condividono le regole ed esplorano corpo, voce e suoni attraverso giochi di movimento ed espressione.
Seconda fase – Esplorazione delle emozioni (4-13): le sei emozioni vengono esplorati attraverso fiabe e leggende italiane, attività teatrali, giochi, riflessioni e tecniche di autoregolazione, usando gesti, movimenti, colori, parole e suoni.
Terza fase – Personaggi e storia (14-15): ogni bambino crea un abitante del Paese delle Emozioni. Attraverso il"Viaggio dell'Eroe", il gruppo costruisce una storia in cui i personaggi collaborano per risolvere un problema comune e riportare i colori nel Paese.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Copie cartacee dei materiali di lettura, Possibile richiesta di cassa audio e microfono durante l'allestimento dell'evento finale (se lo stesso sarà organizzato presso la Scuola e non presso la sede teatrale del soggetto scrivente). Connessione Wi-Fi (non indispensabile).

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Sarà possibile, all'occorrenza, fornire alcuni semplici oggetti di scena da impiegare nella restituzione finale al pubblico.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli alunni della scuola primaria e non richiede particolari abilità motorie, linguistiche o artistiche. Ogni bambino potrà partecipare, secondo le proprie possibilità, a semplici giochi teatrali, attività di ascolto, movimento ed espressione vocale. L'inclusione è garantita (Compagno, 2019) attraverso proposte adattate alle caratteristiche individuali, quali disabilità, bisogni educativi speciali, difficoltà linguistiche e condizioni di vulnerabilità. Saranno utilizzate consegne brevi e chiare, immagini, dimostrazioni pratiche, materiali sensoriali e modalità espressive alternative alla parola. Saranno inoltre garantiti tempi flessibili, pause, supporto degli adulti e attività sicure, rispettando i ritmi e le differenze di ciascuno.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: TEATRO DI SACCO ETS
8.b Forma giuridica: ETS: ALTRO ENTE DEL TERZO SETTORE
8.c Sede: Via del Parione, 36 - 06121 Perugia Sede operativa: Piazza G. Bruno 9 06121 Perugia
8.d Sito web: www.teatrodisacco.it (attualmente in aggiornamento)
8.e Referente del progetto: Roberto Biselli
8.f Qualifica e ruolo del referente: Docente
8.g Telefono: 347.4900070
8.h E-mail: biselli@teatrodisacco.it
8.i PEC: teatrodisacco@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Teatro di Sacco, con la direzione di Roberto Biselli, ha realizzato più di 200 progetti fra laboratori interventi educativi e formati rivolti, ai bambini. Di seguito, alcune delle attività realizzate:
Alice nel paese delle meraviglie e Attraverso lo specchio tratti da LewisCarroll - spettacolo con 13 bambini presso Fuseum Monte Malbe 1986
Il Gruffalò Istituto Perugia 7 Scuola B.Ciari 2016
Il bambino nel sacco (I.Calvino) e La storia di Kumba (G.Rodari) - Giornata di letura nelle scuole - I.C, Musti Dimiccoli di Barletta - Libriamoci (Centro per il libro e la letteratura) 2021
Le parole come alberi (classi III, IV e V)- Istituto Valenti Trevi Pg 2024
Pinochio (classi II) - Istituto Valenti Trevi Pg 2025
Arriva la Pimpa - letture animate 2025 per Comune di Perugia

9.b Operatori
1. **ROBERTO BISELLI** — *DOCENTE*
Diploma Maturità classica e laurea D.A.M.S Spettacolo (Bo)
2. **ROBERTO BISELLI** — *DOCENTE*
Diplomato 1979 attore/regista Bottega teatrale dir.V.Gassmann
3. **ROBERTO BISELLI** — *DOCENTE*
già docente di Storia del Teatro italiano all'Unistra Perugia
4. **ROBERTO BISELLI** — *DOCENTE*
Formatore teatrale nelle Scuole - esperienza quarantennale

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 7/9/2026
Nome e cognome del proponente: Roberto Biselli
In qualità di: legale rappresentante Teatro di Sacco Ets

Una linea nello spazio - Crescere in Equilibrio con Paul Klee

SOGGETTO PROPONENTE ASD Vortex Danza Aerea

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive; Danza educativa e movimento espressivo	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 8
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 2° - 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 4 incontri per ciascuna classe	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 90 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA Settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Euro 22,00 per bambino (stima su una classe di 25 alunni) Per classe: Euro 550,00 per classe per l'intero percorso
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente Indirizzo (altra sede): Zona industriale di S.Andrea delle Fratte	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Percorso di acrobatica aerea ispirato a Paul Klee e alla sua idea della linea come traccia di un punto in movimento. Tessuto, cerchio e trapezio diventano strumenti per disegnare linee, forme e percorsi nello spazio. Il linguaggio visivo rende accessibili concetti astratti perché alunne e alunni possono trasformarli in direzioni, posture e brevi composizioni.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Nella scuola primaria il movimento sostiene l'apprendimento quando unisce azione, percezione e relazione (MIM, 2025). La danza aerea rende percepibili peso, direzione ed equilibrio perché il corpo deve adattarsi alla gravità e allo spazio tridimensionale. Klee offre una grammatica semplice di punti, linee e forme: tradurla in gesto collega esperienza corporea e pensiero visivo. Gli approcci artistici ampliano la partecipazione perché consentono di apprendere attraverso più linguaggi (Saltan, 2026); la combinazione di tecnica, creatività e ascolto somatico sostiene controllo ed espressione (Zafeiroudi et al., 2026).
Fonti citate: MIM, 2025; Saltan, 2026; Zafeiroudi et al., 2026

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
La ricerca di Klee offre un dispositivo per mettere in relazione percezione e azione: punto, linea, forma, ritmo e variazione vengono osservati nell'immagine e tradotti in traiettorie e qualità del movimento. Il progetto si raccorda con Educazione motoria attraverso equilibrio, coordinazione, controllo del corpo e orientamento nello spazio. Il percorso dialoga con Arte e immagine attraverso composizione e colore, con Geometria attraverso direzioni, curve, simmetrie e moduli, con Musica attraverso ripetizione, pausa e variazione. La composizione in piccolo gruppo richiede ascolto, scelta e costruzione condivisa.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Prima del laboratorio la classe può osservare una selezione di opere e materiali didattici di Klee, individuando linee, forme, ritmi, griglie e variazioni cromatiche. Negli incontri questi elementi diventano consegne motorie: tracciare una linea, trasformarla, ripetere un motivo, modificare una forma, organizzare una sequenza. Al termine, disegni, mappe di movimento o brevi testi possono mettere in relazione l'immagine osservata e la soluzione corporea trovata, rendendo visibile il passaggio dall'analisi alla creazione.

4.d Finalità generali
1. Sviluppare consapevolezza corporea esplorando peso, equilibrio, linee e direzioni.
2. Collegare linguaggio visivo e movimento trasformando forme di Klee in azioni.
3. Sostenere cooperazione e creatività attraverso una composizione condivisa.

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e utilizzare prese, appoggi e posture di base in sicurezza.
2. Sperimentare equilibrio, sospensione e orientamento nello spazio tridimensionale.
3. Coordinare azioni e brevi sequenze modulando forza, ritmo e qualità del gesto.
4. Produrre una breve composizione motoria individuale o di gruppo.
5. Collaborare rispettando consegne, turni, tempi e possibilità dei compagni.
6. Descrivere sensazioni, difficoltà e strategie sperimentate nel percorso.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Spettacolo o performance;

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Nell'ultimo incontro i gruppi presentano una breve composizione costruita a partire da pose, transizioni e sequenze esplorate durante il percorso. Chi osserva riconosce ritmo, continuità e trasformazioni del gesto; la restituzione permette di condividere le scelte compiute senza richiedere la costruzione di uno spettacolo finale.

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Ogni incontro procede dall'osservazione all'esperienza: un principio visivo di Klee viene prima esplorato a terra, poi trasferito agli attrezzi a bassa altezza e infine trasformato in breve materiale compositivo. La classe lavora in piccoli gruppi con tre operatrici; le proposte prevedono varianti di altezza e complessità. La tecnica fornisce condizioni di sicurezza e controllo, mentre consegne aperte su linea, forma, ritmo e variazione permettono risposte differenti, valorizzando osservazione, scelta, cooperazione e ricerca personale.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Nessuna attrezzatura aerea richiesta alla scuola. Sono necessari autorizzazione all'uscita, abbigliamento comodo e aderente, capelli raccolti e assenza di gioielli. Gli incontri si svolgono presso la sede attrezzata del proponente; trasporto e accompagnamento sono da concordare con scuola e Comune in base alla distanza.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Attrezzi aerei e accessori idonei (tessuti, cerchi, trapezi e connessioni), materassi anticaduta, piccoli attrezzi per il lavoro a terra, impianto audio e materiali per gli stimoli creativi. Il proponente cura predisposizione, controllo e gestione dell'area di attività.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Non è richiesta alcuna esperienza aerea. Ogni proposta può essere svolta a terra, a bassa altezza, con assistenza o in sospensione, scegliendo il livello compatibile con le possibilità del singolo alunno. La partecipazione non coincide con l'esecuzione acrobatica: osservare, descrivere, proporre una trasformazione, comporre o sostenere il lavoro del gruppo sono ruoli riconosciuti nel percorso. Eventuali adattamenti vengono concordati con scuola, famiglia e figure di supporto, nel rispetto delle condizioni di sicurezza.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: ASD Vortex Danza Aerea
8.b Forma giuridica: Associazione Sportiva Dilettantistica
8.c Sede: sede legale: Via dell'Uva n.1 06135 Perugia PG
8.e Referente del progetto: Delia Occhiucci
8.f Qualifica e ruolo del referente: legale rappresentante
8.g Telefono: 3407002516
8.h E-mail: vortexdanzaaerea@gmail.com
8.i PEC: vortexdanzaaerea@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
ASD Vortex Danza Aerea opera a Perugia dal 2024 nella formazione circense e nelle discipline aeree. Realizza corsi annuali per bambine/i, adolescenti e adulti, differenziati per età e livello, con lavoro su tessuto, cerchio, trapezio, movimento a terra ed espressione. Ha inoltre curato laboratori, masterclass con professionisti nazionali e internazionali e restituzioni performative degli allievi. Il progetto Crescere in Equilibrio è stato già presentato nel precedente Programma delle offerte culturali, senza essere selezionato.

9.b Operatori
1. **Delia Occhiucci** — *referente*
insegnante di acrobatica aerea qualificata, master di I livello in artiterapie
2. **Claudia Marcellini** — *operatrice*
insegnante di acrobatica aerea qualificata
3. **Giulio Caravatti** — *operatore*
insegnante di acrobatica aerea qualificato

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: Delia Occhiucci
In qualità di: legale rappresentante della ASD Vortex Danza Aerea

Il corpo fotogramma per fotogramma - da Muybridge al cinema

SOGGETTO PROPONENTE **ASD Vortex Danza Aerea**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE —		3. DESCRITTORI —	
2.A ORDINE DI SCUOLA —		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO —	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 8
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI —			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 4 incontri per ciascuna classe	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 90 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA Settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Euro 22,00 per bambino (stima su una classe di 25 alunni) Per classe: Euro 550,00 per classe per l'intero percorso
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Indirizzo (altra sede): Zona Sant'Andrea delle Fratte, Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Percorso di acrobatica aerea ispirato alle sequenze fotografiche di Eadweard Muybridge. Il movimento viene osservato, scomposto in fasi e ricostruito: pose, transizioni, pause e variazioni di velocità diventano materiali di composizione. Attraverso il passaggio da fotogramma a sequenza, ragazze e ragazzi sviluppano controllo corporeo, capacità di osservazione e consapevolezza del rapporto tra gesto, ritmo e costruzione dell'immagine.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Nella prima adolescenza i cambiamenti corporei e l'attenzione al giudizio dei pari possono ridurre la disponibilità a esporsi. Alternare azione, osservazione e composizione permette di partecipare attraverso ruoli diversi, sostenendo autonomia, relazione e consapevolezza corporea, in linea con le Indicazioni nazionali (MIM, 2025). Le sequenze di Muybridge rendono il gesto osservabile nelle sue fasi e il riferimento al cinema consente di lavorare su ritmo, continuità e trasformazione. Gli approcci artistici favoriscono forme di partecipazione non centrate sulla sola prestazione (Saltan, 2026); nella danza aerea l'integrazione tra tecnica e ricerca creativa sostiene controllo motorio ed espressione personale (Zafeiroudi et al., 2026)
Fonti citate: MIM, 2025; Saltan, 2026; Zafeiroudi et al., 2026

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con Educazione fisica attraverso il controllo del corpo, la coordinazione e la capacità di leggere e organizzare il gesto nello spazio e nel tempo. Le sequenze fotografiche di Muybridge introducono un metodo di osservazione: il movimento viene scomposto in fasi, confrontato e ricostruito, mettendo in relazione percezione ed esecuzione. Il percorso dialoga con Arte e immagine e Tecnologia attraverso fotografia, sequenza e punto di vista; con Italiano attraverso successione e costruzione narrativa; con Musica attraverso durata, pausa, ripetizione e variazione. Il lavoro in piccoli gruppi richiede confronto, scelta e responsabilità condivisa.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Prima del laboratorio la classe può osservare alcune tavole di Animal Locomotion e individuare le fasi di azioni quotidiane, confrontando ciò che si percepisce in movimento con ciò che emerge dal fermo immagine. Negli incontri lo stesso metodo viene applicato a semplici azioni a terra e sugli attrezzi: selezionare pose, ricostruire transizioni, cambiare ordine o durata. Al termine, uno storyboard o una mappa di fotogrammi può documentare la sequenza realizzata e motivare le scelte di ritmo, continuità e montaggio. Dopo il percorso uno storyboard o una breve mappa dei fotogrammi consente di motivare scelte di ordine, ritmo e relazione.

4.d Finalità generali
1. Sviluppare consapevolezza corporea analizzando posture, transizioni e continuità del gesto.
2. Collegare movimento, fotografia e cinema attraverso ritmo e composizione.
3. Sostenere autonomia e cooperazione mediante ruoli creativi condivisi.

4.e Obiettivi specifici
1. Applicare prese, appoggi e posture di base sugli attrezzi, rispettando le regole di sicurezza.
2. Controllare equilibrio, sospensione e orientamento nello spazio tridimensionale.
3. Variare una sequenza attraverso ritmo, direzione e qualità del gesto.
4. Progettare e realizzare una breve composizione individuale o di gruppo.
5. Alternare i ruoli di interprete, osservatore e compositore nel gruppo.
6. Descrivere e motivare sensazioni, strategie e scelte compositive.

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Nell'ultimo incontro i gruppi presentano una breve composizione costruita a partire da pose, transizioni e sequenze esplorate durante il percorso. Chi osserva riconosce ritmo, continuità e trasformazioni del gesto; la restituzione permette di condividere le scelte compiute senza richiedere la costruzione di uno spettacolo finale.

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Ogni incontro alterna osservazione, pratica tecnica e ricerca compositiva. Una semplice azione viene scomposta in pose riconoscibili; il lavoro passa poi agli attrezzi a bassa altezza, dove l'attenzione si sposta dalla figura finale alle transizioni, al tempo e alla continuità. La classe lavora in piccoli gruppi con tre operatori e ruoli alternati di interprete, osservatore e compositore. Varianti di complessità permettono una partecipazione differenziata; il confronto tra sequenze rende visibili le scelte e sostiene autonomia, analisi e cooperazione.

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Nessuna attrezzatura aerea richiesta alla scuola. Sono necessari autorizzazione all'uscita, abbigliamento comodo e aderente, capelli raccolti e assenza di gioielli. Gli incontri si svolgono presso la sede attrezzata del proponente; trasporto e accompagnamento sono da concordare con scuola e Comune in base alla distanza.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Attrezzi aerei e accessori idonei (tessuti, cerchi, trapezi e connessioni), materassi anticaduta, materiali per il lavoro a terra, impianto audio e materiali per gli stimoli creativi. Il proponente cura predisposizione, controllo e gestione dell'area di attività.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Non è richiesta esperienza aerea. Le attività prevedono varianti a terra, a bassa altezza, assistite o in sospensione e consentono di modulare complessità, tempo e ruolo. La struttura del progetto permette di partecipare anche attraverso osservazione e composizione: leggere una sequenza, individuare una transizione o proporre un diverso montaggio sono parte integrante del lavoro. Eventuali adattamenti vengono concordati con scuola, famiglia e figure di supporto, mantenendo come criterio prioritario la sicurezza.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: ASD Vortex Danza Aerea
8.b Forma giuridica: Associazione Sportiva Dilettantistica
8.c Sede: Sede legale: Via dell'Uva n.1, 06135 Perugia PG
8.e Referente del progetto: Delia Occhiucci
8.f Qualifica e ruolo del referente: legale rappresentante
8.g Telefono: 3407002516
8.h E-mail: vortexdanzaaerea@gmail.com
8.i PEC: vortexdanzaaerea@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
ASD Vortex Danza Aerea opera a Perugia dal 2024 nella formazione circense e nelle discipline aeree. Realizza corsi annuali per bambine/i, adolescenti e adulti, differenziati per età e livello, con lavoro su tessuto, cerchio, trapezio, movimento a terra ed espressione. Ha inoltre curato laboratori, masterclass con professionisti nazionali e internazionali e restituzioni performative degli allievi. Il progetto Crescere in Equilibrio è stato già presentato nel precedente Programma delle offerte culturali, senza essere selezionato.

9.b Operatori
1. **Delia Occhiucci** — *referente ed operatrice*
insegnante di acrobatica aerea qualificata, master di I livello in artiterapie (La Sapienza)
2. **Claudia Marcellini** — *operatrice*
istruttrice qualificata
3. **Giulio Caravatti** — *operatore*
istruttore qualificato

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: Delia Occhiucci
In qualità di: legale rappresentante della ASD

PALLAVOLO VOLLEY S3

SOGGETTO PROPONENTE PERUGIA VOLLEY TEAM PALLAVOLO SAN SISTO ASD

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive; Benessere e stili di vita attivi	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ORA	5.D.3 CADENZA PREVISTA SETTIMANALE	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 6,00 € MESE PER ALUNNO
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto si impegna a promuovere un'azione educativa e culturale della pratica motoria; favorire l'integrazione dell'educazione nell'ambito del curricolo didattico motoria; fornire ai bambini momenti di confronto per uno sviluppo corretto del concetto di competizione

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.e Obiettivi specifici
1. Promuovere un'azione educativa e culturale della pratica motoria
2. favorire l'integrazione dell'educazione nell'ambito del curricolo didattico motoria
3. fornire ai bambini momenti di confronto per uno sviluppo corretto del concetto di competizione

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività ludica e gioco educativo; Attività motoria o psicomotoria

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
PALESTRA; RETE PALLAVOLO

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
PALLONI DA MINIVOLLEY

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Scheda di osservazione dell'insegnante

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: PERUGIA VOLLEY TEAM PALLAVOLO SAN SISTO ASD
8.b Forma giuridica: ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA
8.c Sede: VIA ALBINONI, SNC SAN SISTO
8.e Referente del progetto: ROBERTO CAPITINI
8.f Qualifica e ruolo del referente: ALLENATORE QUALIFICATO FIPAV
8.g Telefono: 335-368916
8.h E-mail: direzione@pallavolosansisto.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.b Operatori
1. **PIERLUIGI CALZONE** — *ISTRUTTORE*
ISTRUTTORE FIPAV - LAUREA SCIENZE MOTORIE
2. **ANDREA MADAU DIAZ** — *ISTRUTTORE*
ISTRUTTORE FIPAV 3^ GRADO

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: MAURIZIO SARGENTI
In qualità di: PRESIDENTE ASD

SPECCHI DI PAROLE. il fantastico e l'immaginario

SOGGETTO PROPONENTE TEATRO DI SACCO ETS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 15	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 5 euro ad allievo/a a incontro per un totale di 75 euro a ragazzo/a e quindi 1.875 euro iva inclusa Per classe: Classe 25 allievi, costo 1.875 euro, Se la Classe è di 20 allievi, costo 1.500 euro (Iva inclusa).
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio; Palestra scolastica; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
"Specchi di Parole" è un laboratorio teatrale rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo grado. Il percorso integra lettura, scrittura, espressione corporea e vocale, musica, movimento e composizione scenica. Ogni incontro prevede tre momenti: attivazione corporea e vocale, lavoro specifico e rielaborazione finale, attraverso il dialogo, brevi scritture, diari di bordo o schede di autovalutazione. Il laboratorio offre uno spazio di ascolto, gioco, presenza e collaborazione, in cui ogni partecipante può esprimere la propria singolarità e contribuire alla creazione collettiva. Fiabe, miti, leggende, racconti fantastici, testi teatrali e scritture originali diventano materiali per costruire una drammaturgia di classe, fino alla realizzazione di uno spettacolo o un'installazione.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La preadolescenza è una fase di cambiamenti emotivi, corporei e relazionali, in cui possono emergere difficoltà nel riconoscere le emozioni, comunicare il proprio punto di vista, affrontare il giudizio dei pari, gestire i conflitti e trovare un ruolo nel gruppo.
Il laboratorio teatrale risponde a tali bisogni attraverso attività quali: esercizi fisici e vocali, improvvisazione, lettura, scrittura, musica, movimento e lavoro nello spazio. Gli studenti imparano ad ascoltare, collaborare, scegliere il proprio lavoro e assumere responsabilità condivise.
Il progetto si fonda sulle Indicazioni nazionali MIUR sui contributi di Simeone alla relazione educativa e all'ascolto, sul quadro SEL4I per l'apprendimento socio-emotivo inclusivo e interculturale e sui contributi di Rosato al teatro educativo
Fonti citate: Indicazioni nazionali MIUR; Simeone; SEL4I; Rosato (citati senza anno)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Italiano: lettura, comprensione, parafrasi, analisi e scrittura teatrale.
Storia e geografia: viaggi, luoghi, paesaggi, leggende e immaginari culturali.
Educazione civica: ascolto, regole, inclusione, responsabilità e gestione dei conflitti.
Arte e immagine: bozzetti, maschere, oggetti, ombre e spazio scenico.
Musica: voce, ritmo, silenzio, canto corale e paesaggi sonori.
Tecnologia: strumenti digitali, audio, proiezioni, documentazione e comunicazione.
Sono coinvolte la competenza alfabetica funzionale, quella personale, sociale, digitale, la capacità di imparare ad imparare, la cittadinanza e la consapevolezza culturale.
Il progetto si collega alle Indicazioni nazionali per il curricolo, alla Raccomandazione europea sulle competenze chiave e ai cotributi sull'apprendimento socio emotivo.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si collega ai principi dell'apprendimento socio-emotivo, con particolare attenzione ad autoconsapevolezza, abilità relazionali e decisione responsabile. Le attività traducono tali dimensioni in comportamenti: ascoltare, rispettare i turni, riconoscere emozioni e punti di vista, collaborare e portare a termine un compito comune.
Il percorso si raccorda inoltre alle Indicazioni nazionali per il curricolo, all'educazione civica, alla progettazione inclusiva e ai contributi pedagogici relativi alla relazione educativa e al teatro come strumento formativo.
I materiali saranno scelti insieme ai docenti in relazione alla programmazione e ai bisogni della classe. Il percorso potrà utilizzare fiabe, favole, miti, leggende, racconti fantastici, testi teatrali e immagini.

4.d Finalità generali
1. Promuovere consapevolezza emotiva, ascolto e capacità di esprimere il proprio punto di vista.
2. Sviluppare competenze linguistiche, corporee, creative, interpretative e comunicative attraverso.
3. Rafforzare inclusione, partecipazione, responsabilità senso di appartenenza alla comunità scolastica

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere emozioni, conflitti, desideri, trasformazioni e punti di vista presenti in un testo-
2. Utilizzare voce, corpo, spazio, ritmo, sguardo, oggetti e silenzio per comunicare un'intenzione.
3. Collaborare alla costruzione di una scena o di un materiale comune, rispettando turni, ruoli.
4. Produrre brevi testi teatrali, narrazioni, dialoghi, monologhi, immagini o paesaggi sonori coerenti
5. Partecipare con continuità alle attività, alle prove e alla restituzione finale, assumendo un ruolo
6. Applicare strategie di ascolto, revisione, scelta e gestione costruttiva del conflitto.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Evento pubblico; Restituzione alle famiglie

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
"Il Colombre" di Dino Buzzati potrà essere utilizzato come uno degli stimoli del laboratorio, attraverso estratti, parafrasi e attività di lettura espressiva. Il racconto offre spunti sul mare, sul viaggio, sulla paura, sul desiderio e sull'incontro con ciò che non si conosce.
La creatura marina potrà essere interpretata come minaccia, desiderio, domanda, possibilità evitata o presenza da comprendere. Il testo non sarà necessariamente rappresentato integralmente: potrà dialogare con fiabe, leggende e invenzioni degli studenti oppure essere sostituito da altri materiali. L'esito finale sarà una drammaturgia originale realizzata dalla classe.
Lo spettacolo teatrale, di circa 40 minuti, si articolerà in scene, narrazioni, dialoghi, monologhi, coro, suoni, musiche e immagini.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Narrazione e storytelling; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il fantastico è inteso come uno spazio di confine tra realtà e immaginazione, quotidiano e inatteso, possibile e impossibile. Creature, metamorfosi, viaggi, sogni, ombre e luoghi misteriosi permettono di affrontare temi quali paura, desiderio, cambiamento, pregiudizio, coraggio e incontro con l'ignoto.
Il laboratorio alterna training fisico e vocale, giochi di relazione, esercizi di ascolto, improvvisazione, role playing, lettura espressiva, analisi guidata, scrittura individuale e cooperativa, drammatizzazione e composizione scenica.
Possibili nuclei di lettura e creazione
- Fiabe italiane: prove, desideri, ostacoli
- Creature e mostri: paura, diversità,
- Mare e viaggio: fuga, ricerca, conoscenza.
- Sogno, ombra e doppio: identità, mistero,
- Luoghi misteriosi.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Vengono richieste: connessione wi.fi,
materiali cartacei da distribuire ai discenti.
Saranno fogli, quaderni, cassa audio ed eventuali strumenti digitali autorizzati. Il gioco è considerato una risorsa educativa per sperimentare, sbagliare, riprovare e scoprire nuove possibilità.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
I testi da utilizzare saranno individuati/forniti dal docente.
Per l'allestimento dell'evento finale, in caso di necessità, saranno forniti oggetti semplici da impiegare.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a tutti gli studenti della scuola secondaria di primo grado, con differenti livelli di esperienza teatrale, abilità espressive, caratteristiche personali, linguistiche e relazionali. Non sono richiesti prerequisiti specifici, se non la disponibilità a partecipare, nel rispetto delle proprie possibilità, ad attività di ascolto, movimento, voce, lettura, scrittura e collaborazione.
Le proposte saranno adattate all'età, alle condizioni del gruppo e ai bisogni dei singoli alunni. Per studenti con disabilità, DSA, BES, difficoltà linguistiche o altre condizioni di vulnerabilità saranno previste consegne graduate, testi semplificati o segmentati, supporti visivi, letture corali, tempi flessibili, ripetizione delle istruzioni e modalità diversificate di partecipazione.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: TEATRO DI SACCO ETS
8.b Forma giuridica: ALTRO ENTE DEL TERZO SETTORE
8.c Sede: Via del Parione, 32 - 06121 Perugia - Sede operativa Sala Cutu - Piazza G. Bruno 9 - 06121 Perugia
8.d Sito web: www.teatrodisacco.it (attualmente in aggiornamento)
8.e Referente del progetto: ROBERTO BISELLI
8.f Qualifica e ruolo del referente: DOCENTE TEATRALE
8.g Telefono: 3474900070
8.h E-mail: biselli@teatrodisaco,it
8.i PEC: teatrodisacco@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Teatro di Sacco, con la direzione di Roberto Biselli, ha realizzato numerosi (circa 200) laboratori educativi e formati agli adolescenti.
Alcuni esempi:
Il Colombre - I.C. Perugia 2 Cinque classi della S.Media Foscolo hanno realizzato evento finale presso il Centro Congressi Capitini Pg 2019
Femminile Plurale - I.C.Torgiano-Bettona Centro Pari Opportunità R. Umbria 2023
Le parole come alberi - I.C. Valenti Trevi Pg 2024
Le Troiane - Liceo Scientifico Frezzi Foligno Pg -1993
Una Goccia - Liceo Classico A. Mariotti Pg -2014
Mai più - Liceo Artistico "B. di Betto" 2015
Ya Salam Gli Uccelli - Migranti - giovani musulmani (14-18) di seconda generazione - 2016 MiC
La famosa invasione degli orsi in Sicilia - Istituto Itet Capitini Pg 2021
Pronto Soccorso e beauty case - Istituto A.Volta Pg -2026

9.b Operatori
1. **ROBERTO BISELLI** — *DOCENTE*
Maturità classica e laurea D.A.M.S Spettacolo (Bo)
2. **ROBERTO BISELLI** — *DOCENTE*
Diplomato 1979 attore/regista Bottega teatrale dir.V.Gassman
3. **ROBERTO BISELLI** — *DOCENTE*
già docente di Storia del Teatro italiano all'Unistra Perugia
4. **ROBERTO BISELLI** — *DOCENTE*
Formatore c/o Istituti Comprensivi Perugia - Torgiano - Trevi

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 7/9/26
Nome e cognome del proponente: Roberto Biselli
In qualità di: legale rappresentante Teatro di Sacco

Il Carnevale degli Animali - La voce di ogni strumento

SOGGETTO PROPONENTE **Orchestralmente APS-ETS**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Educazione musicale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 3	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO Primo e secondo incontro 45/60 minuti, terzo incontro 90/120	5.D.3 CADENZA PREVISTA Mensile o bisettimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: €7 Per classe: €175
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Teatro o auditorium		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto si articola in tre incontri e accompagna gli alunni alla scoperta de Il carnevale degli animali attraverso l'ascolto diretto degli strumenti dell'ensemble, l'esplorazione delle caratteristiche del suono e l'ascolto guidato dei diversi animali musicali. Nel terzo incontro, attraverso il laboratorio-concerto, gli alunni partecipano alla costruzione di una storia a partire dalle proprie idee. Il percorso si conclude con un'attività a gruppi nella quale inventano un animale reale o immaginario e ne definiscono le caratteristiche musicali, scegliendo suoni e strumenti capaci di rappresentarlo.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Nella scuola primaria è importante offrire ai bambini occasioni significative di incontro diretto con la musica e con gli strumenti musicali, favorendo un rapporto positivo e partecipato con l'esperienza musicale. L'incontro può essere particolarmente significativo quando l'alunno non è posto nella sola condizione di ascoltatore, ma viene coinvolto nell'esplorazione e nell'interpretazione dei suoni. Il progetto intende quindi sviluppare un ascolto attivo e consapevole, attraverso cui riconoscere e confrontare caratteristiche sonore e metterle in relazione con immagini, emozioni, movimenti e significati. Tale impostazione richiama il concetto di ascolto attivo (Sclavi, 2000) e una concezione dell'educazione musicale centrata sulle relazioni tra individuo, suono e contesto (Piatti, 1998).
Fonti citate: Sclavi, 2000; Piatti, 1998

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda principalmente al curricolo di Musica della scuola primaria, con particolare riferimento all'ascolto attivo e consapevole, alla discriminazione degli eventi sonori, al riconoscimento e alla classificazione delle principali caratteristiche del suono e degli strumenti musicali. Le attività favoriscono inoltre la capacità di ascoltare, interpretare e descrivere brani musicali, mettendo in relazione gli elementi sonori con significati espressivi. Il percorso coinvolge anche Italiano e Arte e immagine attraverso la costruzione di semplici narrazioni e l'utilizzo di parole, immagini, gesti e movimento per interpretare e rielaborare l'esperienza musicale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto si integra nel curricolo attraverso un'esperienza concreta di ascolto, esplorazione e rielaborazione musicale. L'incontro con i musicisti e l'ascolto dal vivo permettono di approfondire conoscenze e competenze già sviluppate in classe, in particolare la discriminazione delle caratteristiche del suono e il riconoscimento degli strumenti. La costruzione della narrazione e l'uso di parole, immagini, gesti e movimento favoriscono inoltre il collegamento tra musica e altri linguaggi espressivi. L'esperienza può essere successivamente rielaborata in classe attraverso attività di ascolto, narrazione e produzione creativa.

4.d Finalità generali
1. Promuovere un ascolto musicale attivo, consapevole e partecipato
2. Avvicinare i bambini alla musica e alla pratica dell'ascolto dal vivo
3. Sviluppare la capacità di utilizzare la musica come linguaggio espressivo e narrativo

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e distinguere alcune caratteristiche del suono (altezza, intensità, durata, timbro)
2. Riconoscere e confrontare i timbri dei principali strumenti presenti nell'ensemble
3. Associare brevi frammenti musicali a immagini, animali, movimenti o situazioni
4. Descrivere alcune caratteristiche musicali di un brano o di un frammento
5. Partecipare alla costruzione collettiva di una semplice narrazione musicale
6. Progettare in forma semplice la rappresentazione musicale di un animale reale o immaginario

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il momento conclusivo si sviluppa nell'ultimo dei tre incontri. Dopo il laboratorio-concerto, durante il quale i bambini partecipano alla costruzione collettiva della storia attraverso le loro proposte, la classe viene suddivisa in piccoli gruppi. Ogni gruppo inventa un animale reale o immaginario e ne definisce caratteristiche, movimenti e qualità sonore, individuando anche gli strumenti più adatti a rappresentarlo. L'attività si conclude con una breve presentazione delle idee elaborate dai gruppi e con una condivisione finale su ciò che l'esperienza ha permesso di scoprire sulla capacità della musica di evocare, raccontare e far immaginare.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale; Osservazione diretta ed esplorazione; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Gli alunni sono coinvolti in attività di ascolto attivo, esplorazione e gioco, alternando momenti individuali e di lavoro in gruppo. Attraverso brevi ascolti, domande-stimolo, movimenti, immagini e parole, sono guidati a riconoscere e mettere in relazione le caratteristiche del suono con animali, situazioni e immagini. Nel laboratorio-concerto partecipano direttamente alla costruzione della narrazione, fornendo al narratore personaggi, azioni e sviluppi della storia. Nell'attività conclusiva, lavorando in piccoli gruppi, progettano un animale reale o immaginario e ne definiscono le caratteristiche musicali e gli strumenti che potrebbero rappresentarlo. L'elemento innovativo è il ruolo delle loro idee nella costruzione dal vivo dell'esperienza musicale.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
LIM, aule con connessione WiFi.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Materiale per attività pratiche (cartoncini, post-it, colori), materiale per la riproduzione audio.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è pensato per tutti gli alunni della scuola primaria e non richiede conoscenze musicali o abilità strumentali pregresse. Le attività prevedono modalità diversificate di partecipazione: ascolto, parole, immagini, gesti, movimento, imitazione e produzione grafica. Le consegne saranno brevi e chiare e potranno essere riformulate in base alle esigenze. Per alunni con disabilità, BES o difficoltà linguistiche saranno utilizzati, ove necessario, supporti visivi e modalità di risposta non verbali, evitando che le difficoltà espressive costituiscano un ostacolo alla partecipazione. Le attività di gruppo favoriranno inoltre la collaborazione tra pari, nel rispetto dei tempi e delle possibilità di ciascuno. Eventuali adattamenti specifici saranno concordati con gli insegnanti.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Orchestralmente APS-ETS
8.b Forma giuridica: Associazione di promozione sociale, APS ETS
8.c Sede: Via V. Aganoor 10, 06126, Perugia
8.d Sito web: https://orchestralmente.it
8.e Referente del progetto: Giorgia Bartoccini
8.f Qualifica e ruolo del referente: Musicista, presidente associazione OrchestralMente
8.g Telefono: +39 3927186655
8.h E-mail: orchestralmente@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
OrchestralMente APS, nata nel Novembre 2026, si occupa della progettazione e realizzazione di attività musicali rivolte a bambini e ragazzi. Nel febbraio 2026 ha realizzato "Live Experience – La voce di ogni strumento", incontro esperienziale con ascolto dal vivo, scoperta e prova degli strumenti, giochi musicali e attività espressive rivolte anche ai bambini. Nell'aprile e giugno 2026, nell'ambito del progetto "CanTIAMO l'Italia", ha realizzato presso la scuola primaria di Passignano attività di ascolto e conoscenza degli strumenti e di musica d'insieme con 60 bambini, culminate in un concerto finale. Dalla collaborazione con le Biblioteche comunali di Perugia sono inoltre nate quattro attività dedicate ai bambini 4-12 anni. Queste esperienze costituiscono la base del presente progetto.

9.b Operatori
1. **Giacomo Margaritelli** — *Rapporto con le scuole, musicista*
Clarinettista, docente scuola secondaria di primo grado
Esperienza didattica in Spagna e Portogallo
2. **Margherita Lucia Tamburi** — *Funzione logistica, musicista*
Violinista, docente scuola secondaria di primo grado,
scuole private e propedeutica musicale
3. **Giorgia Bartoccini** — *Direzione artistica, musicista*
Violista, musicista in orchestre e ensemble in italia e estero,
tutor nell'Orchestra Giovanile Umbra
4. **Tommaso Sagrazzini** — *Teoria della musica, musicista*
Musicologo, studente di direzione d'orchestra. Percussionista
attivo in varie formazioni e repertori

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09/09/2026
Nome e cognome del proponente: Giorgia Bartoccini
In qualità di: presidente di OrchestralMente APS-ETS

IL GRANDE SPETTACOLO DELLA CITTA', visite teatrali emozionali

SOGGETTO PROPONENTE TEATRO DI SACCO ETS

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Educazione al patrimonio culturale; Storia locale e memoria collettiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 8	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Il costo è di 5 euro ad allievo per ciascun incontro, quindi 40 euro ad allievo per gli 8 incontri. Per classe: Il costo complessivo del progetto, per una classe di 25 allievi, è di 1.000 euro.
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Spazi esterni vicini alla scuola		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente; Percorso urbano o territoriale	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto "Il grande spettacolo della città" è una visita teatrale itinerante di Perugia che prevede, come destinatari i bambini delle scuola primaria e secondaria di primo grado.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto "Il grande spettacolo della città" risponde al bisogno di avvicinare bambine e bambini al patrimonio culturale e urbano di Perugia attraverso esperienze dirette, partecipative e interdisciplinari, superando una fruizione del territorio prevalentemente passiva o legata alla sola trasmissione di informazioni. La visita itinerante trasforma la città in ambiente di apprendimento, nel quale osservare, esplorare, porre domande, interpretare e rielaborare diventano pratiche di costruzione della conoscenza. Tale impostazione è coerente con la concezione dell'apprendimento come esperienza significativa (Dewey, 1938) e con la prospettiva socioculturale, che attribuisce all'interazione e alla mediazione dell'adulto un ruolo centrale nello sviluppo cognitivo (Vygotskij, 1978).
Fonti citate: Dewey, 1938; Vygotskij, 1978

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
"Il grande spettacolo della città", rivolto a bambini dagli 8 ai 13 anni, si raccorda al curricolo scolastico attraverso un'esperienza interdisciplinare di conoscenza e scoperta del territorio. Coinvolge in particolare Italiano, Storia, Geografia, Arte e immagine, Educazione civica e Tecnologia. Sviluppa competenze di osservazione, orientamento, comunicazione, interpretazione del patrimonio culturale e partecipazione consapevole alla vita della comunità. L'esperienza favorisce i traguardi relativi alla conoscenza del territorio e delle sue trasformazioni, alla capacità di leggere e rappresentare gli spazi, di esprimersi attraverso linguaggi diversi e di riconoscere e valorizzare il patrimonio culturale e ambientale, promuovendo curiosità, autonomia e senso di appartenenza.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
"Il grande spettacolo della città", visita itinerante nella città di Perugia, si integra con la programmazione curricolare favorendo un apprendimento interdisciplinare e direttamente connesso al territorio. Le attività possono essere collegate agli insegnamenti di storia, geografia, arte e immagine, italiano, educazione civica e, in relazione al percorso, musica e scienze. In preparazione alla visita, gli alunni potranno svolgere attività di ricerca sulla storia, sui luoghi e sul patrimonio culturale della città, individuando itinerari e curiosità. Durante l'esperienza saranno invitati a osservare, documentare e raccogliere informazioni attraverso appunti, fotografie e materiali. Al termine, sono previste attività di rielaborazione individuale e di gruppo.

4.d Finalità generali
1. Far conoscere i luoghi e la storia della nostra città ai giovani cittadini per fini educativi,
2. Educare la cittadinanza attiva
3. Costruzione identità personale

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere i principali monumenti, luoghi e simboli della città, comprendendone il significato
2. Favorire la conoscenza della storia della città attraverso racconti, aneddoti e attività esperienzia
3. Rafforzare il senso di appartenenza alla comunità e al territorio, promuovendo rispetto e cura dei b
4. Sviluppare competenze di orientamento nello spazio, imparando a leggere percorsi, piazze, vie e punt

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il momento conclusivo consiste nella realizzazione della visita itinerante di Perugia, Verranno selezionati dei luoghi ad hoc a seconda dei beneficiari e del programma scolastico che le classi coinvolte affrontano nel momento dell'attivazione del laboratorio.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Ricerca e scoperta guidata; Narrazione e storytelling; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività saranno realizzate attraverso metodologie attive e inclusive: learning by doing, cooperative learning, peer tutoring, didattica laboratoriale e apprendimento interdisciplinare. Gli alunni saranno protagonisti nella scoperta dei luoghi e delle storie della città, attraverso osservazione, ricerca, interviste, raccolta di materiali e produzione di contenuti. Durante la visita itinerante lavoreranno in piccoli gruppi, assumendo ruoli e responsabilità, per documentare l'esperienza e condividere quanto appreso. Elemento innovativo sarà l'integrazione di strumenti digitali e multimediali per creare mappe, narrazioni e prodotti interattivi, favorendo creatività, autonomia, collaborazione e partecipazione attiva.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Materiale cartaceo da distribuire ai discenti.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Cuffie wireless con cui i piccoli utenti potranno fare esperienzialità della visita e, quindi, dell'esperienza di visitare la propria città.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Questionario agli alunni; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli alunni della scuola primaria e della scuola secondaria di primo grado, con l'obiettivo di favorire la conoscenza del patrimonio storico, culturale e artistico della città di Perugia attraverso un'esperienza teatrale ed emozionale. Le attività richiedono la capacità di seguire semplici consegne, partecipare alle proposte di gruppo e rispettare le regole di comportamento e sicurezza negli spazi pubblici. Saranno previste modalità organizzative flessibili, adeguate all'età e alle caratteristiche dei partecipanti, con particolare attenzione agli alunni con disabilità, bisogni educativi speciali, difficoltà linguistiche o condizioni di vulnerabilità. Le attività saranno rese accessibili mediante l'adattamento dei tempi, dei linguaggi, dei materiali.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: TEATRO DI SACCO ETS
8.b Forma giuridica: ETS: ALTRO ENTE DEL TERZO SETTORE
8.c Sede: Via del Parione, 32 - 06121 Perugia - Sede operativa Sala Cutu - Piazza G. Bruno 9 - 06121 Perugia
8.d Sito web: www.teatrodisacco.it
8.e Referente del progetto: ROBERTO BISELLI
8.f Qualifica e ruolo del referente: DOCENTE TEATRALE
8.g Telefono: cell. 347.4900070
8.h E-mail: biselli@teatrodisacco.it
8.i PEC: teatrodisacco@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Esperienza quarantennale in formazione e pedagogia teatrale in Istituti Comprensivi e Istituti superiori della Regione Umbria. Sviluppo di una specifica modalità di coinvolgimento dei partecipanti all'esperienza immersiva della visita teatrale, un format appositamente creato per valorizzare, con una modalità singolare e fortemente esperienziale, valenze didattiche di formazione e consapevolezza di appartenenza ad un territorio e alla sua storia.
Da 3 anni il format di visite teatrali itineranti è un modello di successo che avvicina gli utenti al patrimonio culturale cittadino.

9.b Operatori
1. **ROBERTO BISELLI** — *DOCENTE*
Maturità classica -DAMS Spettacolo
2.
Attore/regista diplomato nel 1979 Bottega teatrale di V.Gassmann
3.
Formatore teatrale con esperienza quarantennale

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 9/9/2026
Nome e cognome del proponente: ROBERTO BISELLI
In qualità di: legale rappresentante di Teatro di Sacco Ets

ARTE E NEUROSCIENZA

SOGGETTO PROPONENTE Elena Bartolini

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Educazione artistica e visiva; Laboratori artistici e multidisciplinari	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 2	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore e 30 in orario idoneo al tempo pieno	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 ogni 14 gg	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 20 € a bambino perchè il materiale grafico se non presente a scuola lo fornisco io, altrimenti 15 € Per classe: 500 € - 375 € ad incontro circa
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Laboratorio		5.B–C LUOGHI ESTERNI Indirizzo (scuola): aula o laboratorio utilizzabili esclusivamente in orario idoneo al tempo pieno	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto invita gli studenti a scoprire gli aspetti sorprendenti della percezione umana attraverso l'arte e la natura, offrendo la possibilità di sperimentare con metodi tradizionali o alternativi, il loro rapporto personale con l'arte in modo stimolante e spesso divertente, mettendoli attivamente alla prova e utilizzando un occhio inedito, quello del pittore, e il vivace contributo della scienza.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto, attraverso immagini, audio ed esercitazioni pratiche, invita gli studenti a riscoprire le potenzialità dei loro sensi, magari stupirsi quando sperimenteranno come il cervello li aiuti ad essere artisti anche se non ne sono consapevoli o li inganni. Capire la differenza tra il creare immagini ispirandosi alla natura o alla propria realtà, alla propria fantasia invece che affidarsi a modelli preconfezionati per aiutarli a valorizzare l'unicità del proprio essere, con la speranza di dare un piccolo ma importante contributo per aumentare la qualità della loro vita. Il progetto si articola in percorsi realizzati in base all'età dei ragazzi e al programma didattico svolto dagli insegnanti. Bibl. Arno Stern 1966; Munari1988; Betty Edwards 1986; Maffei-Fiorentini 2008.
Fonti citate: Stern, 1966; Munari, 1988; Edwards, 1986; Maffei-Fiorentini, 2008

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Per chi insegna è un modo per apprendere o approfondire metodi diversi di insegnare tecniche artistiche e storia dell'arte, scienze e comunicazione.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Quello che vediamo con i nostri occhi, creiamo con le nostra mani tanto per dare un accenno, è frutto della summa di più miracoli e in alcuni casi felici è stato possibile darne una spiegazione scientifica. Tutto si integra, si fonde in modo armonioso e crea un quadro completo al servizio dell'alunno, della sua curiosità, del luogo sereno o appassionato dove può trovare anche nuovi modi per elaborare il suo orginale mezzo di contatto con il mondo.

4.d Finalità generali
1. offrire metodi di interazione diretta con il proprio modo di fare arte
2. dare la possibilità di mettersi alla prova utilizzando unicamente i propri sensi
3. confrontare il proprio modo di fare arte con quello degli altri studenti rispettandolo

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentaranno il disegno guidati dai 5 sensi
2. Rappresentanno sè stessi attraverso il disegno di un animale che sentono affine
3. Si confronteranno con l'inganno delle illusioni ottiche producendo relativa prova disegnata
4. eccetera

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Ogni lavoro degli studenti sarà lasciato ai docenti con relative osservazioni circa eventuali tipicità che dovessero evidenziarsi nei loro elaborati

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Problem solving; Educazione tra pari; Discussione e confronto in gruppo; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Produzione di elaborati grafici attraverso l'ascolto dei suoni della natura o della città; creazione di disegni ad occhi chiusi dopo aver osservato oggetti per pochi minuti; confronto tra alunni e partecipazione anche attraverso piccoli giochi di squadra al fine di stimolare empatia, rispetto delle altrui idee e spirito di collaborazione per raggiungere un obiettivo comune

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
aula o laboratorio attrezzati con lim per proiezione ppt e pc con casse di amplificazione per file audio ben illuminati ma con possibilità di oscuramento; fogli di carta A4, matite di grafite e gomme, pennarelli o matite colorate, banchi e sedie.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
fotocopie con immagini per attività con i ragazzi; files ppt e ed audio

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Griglia di osservazione dell'operatore; Scheda di osservazione dell'insegnante; Questionario agli alunni; Analisi degli elaborati o dei prodotti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Le attività vertono sull'utilizzo della percezione attraverso i nostri sensi; misure di eventuale compensazione per bambini che abbiano difficoltà a partecipare ad alcune attività sarano concertate con i docenti al fine di dare anche a loro il giusto spazio

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Elena Bartolini
8.b Forma giuridica: Esperto-persona fisica
8.c Sede: Perugia
8.d Sito web: www.elenabartolini.com/wp
8.e Referente del progetto: Elena Bartolini
8.f Qualifica e ruolo del referente: Pittrice e DIPENDENTE DELLA PUBBLICA AMMINISTRAZIONE (ci sono incompatibilità?)
8.g Telefono: 349 6392685
8.h E-mail: alboran@virgilio.it
8.i PEC: elena.bartolini65@pec.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Pittrice premiata a concorsi anche nazionali e partecipazione ad importanti mostre ed eventi artistici. Attività divulgativa e esperienza pluriennale nella conduzione di corsi di disegno e pittura per adulti e bambini presso la biblioteca di Villa Urbani
a altri spazi pubblici.

9.b Operatori
1. **Elena Bartolini** — *Esperto*
Pittrice, divulgatrice d'arte in incontri, corsi per adulti e bambini

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 10/09/2026
Nome e cognome del proponente: Elena Bartolini
In qualità di: esperto attuatore del progetto

Ad ogni libro il suo lettore. Ti presento la Biblioteca!

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 classe a mattina dal martedì al giovedì in un orario compreso tra le 10 e le 13	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Nessun costo dovuto Per classe: Nessun costo dovuto
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca degli Arconi, via della Rupe [s.n.c], Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Entrare nel mondo della lettura può essere un'avventura entusiasmante, soprattutto se vissuta all'interno della biblioteca attraverso un percorso ricco di esperienze.
L'idea alla base è semplice: ogni libro ha il suo lettore, e ogni lettore ha bisogno di trovare il proprio libro.
Troppe volte la lettura viene presentata come un'attività obbligatoria o scolastica, e non come un piacere personale. Questo progetto si propone di ribaltare questa percezione, trasformando la biblioteca in un luogo familiare, accogliente e pieno di possibilità.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto nasce dal bisogno di avvicinare bambini e ragazzi alla lettura in modo libero, motivante e significativo, superando la percezione del libro come semplice strumento scolastico o attività obbligatoria.
Inoltre risponde alla necessità di sviluppare autonomia e competenze informative: imparare a orientarsi tra scaffali, collocazioni, segnature e cataloghi OPAC permette ai bambini e ai ragazzi di diventare utenti consapevoli della biblioteca e di acquisire strategie utili per cercare, selezionare e utilizzare le informazioni. In questa prospettiva, l'educazione alla lettura non riguarda soltanto la comprensione del testo, ma contribuisce alla formazione di lettori competenti, critici e autonomi

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si configura come integrativo delle attività curricolari, poiché la conoscenza della biblioteca e dei suoi servizi rappresenta una competenza trasversale e uno strumento utile per il percorso scolastico e formativo futuro degli studenti. Imparare a orientarsi tra gli scaffali, utilizzare i cataloghi e ricercare in modo autonomo libri e informazioni consente infatti di acquisire competenze che potranno essere progressivamente utilizzate e potenziate negli anni successivi, a supporto dello studio e della formazione personale.

4.d Finalità generali
1. Promuovere il piacere della lettura
2. Avvicinare gli studenti alla biblioteca
3. Sostenere la costruzione dell' identità del lettore

4.e Obiettivi specifici
1. Favorire lo sviluppo dell'autonomia e della consapevolezza
2. Sviluppare competenze di lettura e ricerca
3. Conoscere l'organizzazione e il funzionamento della biblioteca

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il percorso prevede la visita e l' esplorazione guidata della biblioteca, per conoscere spazi, servizi, scaffali, segnature e modalità di prestito. Saranno proposte attività di lettura ad alta voce, lettura individuale e libera scelta dei libri, accompagnate dalla scoperta di diversi generi letterari e da momenti di confronto e condivisione delle proprie impressioni.
Le attività alterneranno momenti individuali e di gruppo, favorendo la partecipazione, la collaborazione e la valorizzazione dei gusti personali.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Libri e materiale di cancelleria

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto sarà realizzato secondo una metodologia inclusiva e flessibile, volta a garantire a tutti gli alunni la possibilità di partecipare e di vivere la biblioteca come uno spazio accessibile e accogliente. Le attività saranno differenziate in base alle esigenze individuali, prevedendo tempi flessibili e modalità diversificate di partecipazione. Particolare attenzione sarà rivolta agli alunni stranieri, attraverso il sostegno alla comprensione linguistica e la valorizzazione della pluralità culturale, e agli alunni con disabilità, garantendo l'accessibilità degli spazi e dei materiali e favorendo la piena partecipazione alle attività di lettura e di esplorazione della biblioteca.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia
8.b Forma giuridica: Ente pubblico
8.c Sede: via della Rupe [s.n.c.] - ingresso scale mobili Stazione Pincetto Minimetrò 06121
8.d Sito web: https://www.comune.perugia.it/servizi-categoria/biblioteche/
8.e Referente del progetto: Marta Giovagnoli
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria
8.g Telefono: 0755772737
8.h E-mail: marta.giovagnoli@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
- Esperienze biblioteconomiche
- Esperienze di promozione della lettura
- Competenze relazionali

9.b Operatori
1. **Gaia Rossetti** — *Bibliotecaria*
2. **Anna Migliorati** — *Bibliotecaria*
3. **Marta Giovagnoli** — *Bibliotecaria*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Nome e cognome del proponente: Gaia Rossetti
In qualità di: responsabile della Biblioteca

C'era una volta...un lupo gentile! Storie in biblioteca per superare i pregiudizi

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura; Storytelling e pratiche narrative	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 classe a mattina dal martedì al giovedì in un orario compreso tra le 10 e le 13	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Nessun costo dovuto Per classe: Nessun costo dovuto
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca degli Arconi, via della Rupe [s.n.c], Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il lupo è una delle figure più ricorrenti nelle fiabe tradizionali, spesso associato alla paura e alla cattiveria. Ma è davvero sempre così?
Questo progetto nasce con l'obiettivo di proporre ai bambini un'immagine alternativa del lupo, più tenera, buffa, a volte insicura o semplicemente incompresa.
Attraverso la lettura di albi illustrati, l'incontro si propone di aiutare i bambini a superare stereotipi e pregiudizi, sviluppando capacità di osservazione, empatia e pensiero critico fin da piccoli. L'incontro vuole offrire un messaggio chiaro e semplice: non sempre chi sembra "diverso" è cattivo. A volte ha solo una storia diversa da raccontare.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto nasce dal bisogno educativo di aiutare i bambini a riconoscere e superare stereotipi, pregiudizi e giudizi basati sulle apparenze, favorendo fin dalla prima infanzia lo sviluppo dell'empatia, dell'ascolto e del rispetto per l'altro. Le fiabe tradizionali presentano spesso il lupo come personaggio cattivo e minaccioso; questa rappresentazione, se proposta come modello unico, può contribuire alla costruzione di associazioni semplicistiche tra ciò che appare diverso o minaccioso e ciò che viene considerato "cattivo".

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda al percorso scolastico in quanto integra e arricchisce le attività didattiche legate alla lettura, alla comprensione del testo, all'educazione emotiva e alla convivenza civile.

4.d Finalità generali
1. Promuovere il superamento di stereotipi e pregiudizi
2. Sviluppare empatia e rispetto per la diversità
3. Avvicinare i bambini alla lettura

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e confrontare diverse rappresentazioni del lupo
2. Sviluppare la capacità di mettersi nei panni dell'altro
3. Esprimere emozioni, opinioni e punti di vista

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Narrazione e storytelling

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto adotterà un approccio esperienziale, narrativo e partecipativo, utilizzando la lettura ad alta voce di albi illustrati come strumento per stimolare curiosità, empatia e riflessione.
Il percorso partirà dalle idee e conoscenze dei bambini sulla figura del lupo, attraverso domande, immagini e conversazioni. La lettura sarà accompagnata da momenti di dialogo e confronto, finalizzati a riconoscere emozioni, comportamenti e diversi punti di vista.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Libri e materiale di cancelleria

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto sarà realizzato secondo una metodologia inclusiva e flessibile, volta a garantire a tutti gli alunni la possibilità di partecipare e di vivere la biblioteca come uno spazio accessibile e accogliente. Le attività saranno differenziate in base alle esigenze individuali, prevedendo tempi flessibili e modalità diversificate di partecipazione. Particolare attenzione sarà rivolta agli alunni stranieri, attraverso il sostegno alla comprensione linguistica e la valorizzazione della pluralità culturale, e agli alunni con disabilità, garantendo l'accessibilità degli spazi e dei materiali e favorendo la piena partecipazione alle attività di lettura e di esplorazione della biblioteca.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia
8.b Forma giuridica: Ente pubblico
8.c Sede: via della Rupe [s.n.c.] - ingresso scale mobili Stazione Pincetto Minimetrò 06121
8.d Sito web: https://www.comune.perugia.it/servizi-categoria/biblioteche/
8.e Referente del progetto: Marta Giovagnoli
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria
8.g Telefono: 0755772737
8.h E-mail: marta.giovagnoli@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
sperienze biblioteconomiche
- Esperienze di promozione della lettura
- Competenze relazionali

9.b Operatori
1. **Gaia Rossetti** — *Bibliotecaria*
2. **Anna Migliorati** — *Bibliotecaria*
3. **Marta Giovagnoli** — *Bibliotecaria*

9.c Trattamento dei dati personali: NO
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: NO

Nome e cognome del proponente: Gaia Rossetti
In qualità di: responsabile della Biblioteca

Disegna tu la copertina!

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca degli Arconi

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 classe a mattina dal martedì al giovedì in un orario compreso tra le 10 e le 13	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Nessun costo dovuto Per classe: Nessun costo dovuto
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca degli Arconi, via della Rupe [s.n.c], Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Attività educativa e creativa pensata per accompagnare la lettura di un racconto, di un estratto o di un albo illustrato, guidando gli studenti nell'interpretazione personale del testo. Dopo aver ascoltato o letto insieme il libro o l'albo illustrato, i partecipanti saranno invitati a progettare e realizzare una copertina immaginaria per il libro, utilizzando disegno, collage o tecniche miste. Questo percorso stimola la comprensione del testo, la capacità di sintesi visiva e la creatività, avvicinando i ragazzi ai libri in modo attivo e coinvolgente.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto nasce dal bisogno di rendere la lettura un'esperienza attiva, coinvolgente e significativa.Gli alunni saranno accompagnati a sviluppare un rapporto personale con il testo, imparando a interpretarlo, selezionarne gli elementi principali e attribuirgli significati attraverso linguaggi diversi.
La realizzazione di una copertina immaginaria risponde a questo bisogno perché richiede di comprendere la storia, individuare personaggi, ambientazioni, temi ed emozioni principali e trasformarli in una sintesi visiva. L'attività permette quindi di consolidare la comprensione del testo attraverso un processo creativo e personale.
Il progetto risponde inoltre al bisogno di valorizzare la creatività e le diverse modalità espressive degli alunni.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto integra il curricolo di Italiano e Arte e immagine, rafforzando la comprensione e l'interpretazione del testo, la capacità di sintesi e l'espressione creativa. Attraverso la progettazione della copertina, gli alunni rielaborano i contenuti letti utilizzando il linguaggio visivo, sviluppando inoltre autonomia, capacità di scelta, comunicazione e confronto.

4.d Finalità generali
1. Promuovere il piacere della lettura
2. Sviluppare creatività ed espressione personale
3. Favorire la capacità di confronto e condivisione

4.e Obiettivi specifici
1. Comprendere e individuare gli elementi principali del testo
2. Rielaborare e sintetizzare visivamente i contenuti
3. Presentare e motivare le proprie scelte creative

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Narrazione e storytelling

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto adotterà una metodologia laboratoriale, esperienziale e partecipativa. Dopo la lettura condivisa del testo, gli alunni saranno guidati nell'individuazione degli elementi principali della storia e nella loro rielaborazione personale.
Seguirà un'attività creativa nella quale ciascun partecipante progetterà e realizzerà una copertina immaginaria utilizzando disegno, collage o tecniche miste. Al termine, i lavori saranno presentati e condivisi con il gruppo, favorendo il confronto tra diverse interpretazioni.
La metodologia valorizza il ruolo attivo degli alunni, la libertà espressiva e la creatività, rendendo la lettura un'esperienza concreta, coinvolgente e personale.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Libri e materiale di cancelleria

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto sarà realizzato secondo una metodologia inclusiva e flessibile, volta a garantire a tutti gli alunni la possibilità di partecipare e di vivere la biblioteca come uno spazio accessibile e accogliente. Le attività saranno differenziate in base alle esigenze individuali, prevedendo tempi flessibili e modalità diversificate di partecipazione. Particolare attenzione sarà rivolta agli alunni stranieri, attraverso il sostegno alla comprensione linguistica e la valorizzazione della pluralità culturale, e agli alunni con disabilità, garantendo l'accessibilità degli spazi e dei materiali e favorendo la piena partecipazione alle attività di lettura e di esplorazione della biblioteca.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca degli Arconi
8.b Forma giuridica: Ente pubblico
8.c Sede: via della Rupe [s.n.c.] - ingresso scale mobili Stazione Pincetto Minimetrò 06121
8.d Sito web: https://www.comune.perugia.it/servizi-categoria/biblioteche/
8.e Referente del progetto: Marta Giovagnoli
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria
8.g Telefono: 0755772737
8.h E-mail: marta.giovagnoli@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
- Esperienze biblioteconomiche
- Esperienze di promozione della lettura
- Competenze relazionali

9.b Operatori
1. **Gaia Rossetti** — *Bibliotecaria*
2. **Anna Migliorati** — *Bibliotecaria*
3. **Marta Giovagnoli** — *Bibliotecaria*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Nome e cognome del proponente: Gaia Rossetti
In qualità di: responsabile della Biblioteca

Inventori di storie

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura; Storytelling e pratiche narrative	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 classe a mattina dal martedì al giovedì in un orario compreso tra le 10 e le 13	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Nessun costo dovuto Per classe: Nessun costo dovuto
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca degli Arconi, via della Rupe [s.n.c], Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Da semplici parole possono nascere grandi e travolgenti storie. L'attività prevede un laboratorio (in piccoli gruppi) di scrittura creativa che parte dalla pesca di incipit, personaggi, ambientazioni, periodi storici e luoghi con i quali costruire un racconto lasciando spazio alla fantasia e all'immaginazione. I vari elementi possono mescolarsi stimolando la generazione di centinaia di situazioni narrative ognuna diversa dall'altra. Naturalmente più l'accostamento e l'elemento che varia sarà dissonante, più assurda e divertente sarà la storia che ne nascerà.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno di stimolare creatività, fantasia e capacità espressive, offrendo ai bambini e ai ragazzi uno spazio libero e coinvolgente per sperimentare la scrittura attraverso il gioco.
La costruzione collettiva delle storie favorisce inoltre lo sviluppo delle competenze linguistiche, dell'immaginazione, dell'ascolto e della collaborazione, valorizzando le idee di ciascuno e trasformando l'apprendimento in un'esperienza piacevole e partecipativa.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto integra il curricolo di Italiano, potenziando le competenze di scrittura, arricchimento lessicale, comprensione e produzione di testi narrativi. Attraverso il gioco e il lavoro di gruppo, sviluppa inoltre creatività, capacità di organizzare le idee, ascolto, collaborazione ed espressione personale, in continuità con gli obiettivi formativi della scuola.

4.d Finalità generali
1. Stimolare creatività, fantasia e immaginazione attraverso il gioco e la scrittura creativa
2. Promuovere il piacere della scrittura come strumento di espressione personale
3. Favorire collaborazione e confronto attraverso la costruzione collettiva di storie

4.e Obiettivi specifici
1. Produrre brevi testi narrativi utilizzando in modo creativo personaggi, ambientazioni e situazioni
2. Sviluppare la capacità di organizzare e collegare idee, costruendo una storia coerente
3. Collaborare alla realizzazione di una storia di gruppo

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Al termine dell'attività, gli elaborati realizzati dai diversi gruppi saranno letti e condivisi con gli altri partecipanti, creando un momento di confronto e valorizzazione del lavoro svolto.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Narrazione e storytelling

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto adotterà una metodologia laboratoriale, ludica e cooperativa. Gli alunni, suddivisi in piccoli gruppi, saranno coinvolti nella costruzione di storie a partire da elementi narrativi casuali, come incipit, personaggi, ambientazioni e luoghi, stimolando fantasia e associazioni creative.
Il lavoro di gruppo favorirà confronto, ascolto e collaborazione, valorizzando le idee di ciascun partecipante. Al termine, ogni gruppo realizzerà un breve elaborato narrativo che sarà letto e condiviso con gli altri gruppi, creando un momento di ascolto, confronto e valorizzazione delle diverse produzioni.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Libri e materiale di cancelleria

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
I progetto sarà realizzato secondo una metodologia inclusiva e flessibile, volta a garantire a tutti gli alunni la possibilità di partecipare e di vivere la biblioteca come uno spazio accessibile e accogliente. Le attività saranno differenziate in base alle esigenze individuali, prevedendo tempi flessibili e modalità diversificate di partecipazione. Particolare attenzione sarà rivolta agli alunni stranieri, attraverso il sostegno alla comprensione linguistica e la valorizzazione della pluralità culturale, e agli alunni con disabilità, garantendo l'accessibilità degli spazi e dei materiali e favorendo la piena partecipazione alle attività di lettura e di esplorazione della biblioteca.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia
8.b Forma giuridica: Ente pubblico
8.c Sede: via della Rupe [s.n.c.] - ingresso scale mobili Stazione Pincetto Minimetrò 06121
8.d Sito web: https://www.comune.perugia.it/servizi-categoria/biblioteche/
8.e Referente del progetto: Marta Giovagnoli
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria
8.g Telefono: 0755772737
8.h E-mail: marta.giovagnoli@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
- Esperienze biblioteconomiche
- Esperienze di promozione della lettura
- Competenze relazionali

9.b Operatori
1. **Gaia Rossetti** — *Bibliotecaria*
2. **Anna Migliorati** — *Bibliotecaria*
3. **Marta Giovagnoli** — *Bibliotecaria*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Nome e cognome del proponente: Gaia Rossetti
In qualità di: responsabile della Biblioteca

La storia del toro Ferdinando: leggere la pace

SOGGETTO PROPONENTE **Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE —		3. DESCRITTORI —	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 classe a mattina dal martedì al giovedì in un orario compreso tra le 10 e le 13	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Nessun costo dovuto Per classe: Nessun costo dovuto
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca degli Arconi, via della Rupe [s.n.c], Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Percorso di lettura in biblioteca per coltivare la gentilezza, il dialogo e il coraggio di scegliere la nonviolenza.
Ispirato al classico della letteratura per l'infanzia La storia del toro Ferdinando di Munro Leaf, il progetto propone un percorso di promozione della lettura dedicato al tema della pace. Ferdinando è un protagonista fuori dagli schemi: mentre gli altri tori desiderano combattere, lui preferisce sedersi all'ombra di un albero ad annusare i fiori. La sua scelta, semplice ma coraggiosa, invita a riflettere sul valore della nonviolenza, del rispetto per sé e per gli altri e della libertà di non conformarsi alle aspettative.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto nasce dal bisogno di educare i bambini alla cultura della pace e della nonviolenza, offrendo strumenti per comprendere e gestire in modo positivo conflitti, emozioni e relazioni con gli altri. Attraverso la storia di Ferdinando, gli alunni sono invitati a riflettere sull'importanza di ascoltare, rispettare le differenze e avere il coraggio di compiere scelte autonome, anche quando non coincidono con le aspettative degli altri.
Il percorso risponde inoltre al bisogno di sviluppare empatia, capacità di dialogo e collaborazione, promuovendo modalità di relazione basate sul rispetto reciproco e sull'accoglienza. La lettura diventa così uno strumento per affrontare temi importanti in modo accessibile e coinvolgente, aiutando i bambini a riconoscere la pace come una scelta quotidian

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda al curricolo di Italiano ed Educazione civica, integrando le attività di lettura e comprensione del testo con l'educazione alla pace, alla nonviolenza, al rispetto e alla convivenza. Attraverso la storia di Ferdinando, gli alunni sviluppano inoltre empatia, capacità di dialogo, gestione dei conflitti e valorizzazione delle differenze, in coerenza con gli obiettivi formativi della scuola.

4.d Finalità generali
1. Promuovere la cultura della pace e della nonviolenza valorizzando il dialogo e il rispetto reciproco
2. Favorire l'empatia e l'accoglienza delle differenze riconoscendo il valore di ogni persona
3. Sviluppare modalità positive di relazione, basate sull' ascolto e sulla collaborazione

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e comprendere emozioni e punti di vista diversi
2. Individuare strategie nonviolente per affrontare i conflitti
3. Riconoscere e nominare le proprie emozioni, imparando a comunicarle in modo adeguato

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Narrazione e storytelling

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Attraverso la lettura ad alta voce di albi illustrati dedicati alla pace, alla nonviolenza, all'amicizia e alla convivenza, gli alunni saranno stimolati a riflettere su emozioni, conflitti e relazioni.
Le letture saranno accompagnate da domande stimolo, conversazioni e momenti di confronto, favorendo l'espressione delle proprie opinioni e l'ascolto dei punti di vista altrui

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Libri e materiale di cancelleria

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
I progetto sarà realizzato secondo una metodologia inclusiva e flessibile, volta a garantire a tutti gli alunni la possibilità di partecipare e di vivere la biblioteca come uno spazio accessibile e accogliente. Le attività saranno differenziate in base alle esigenze individuali, prevedendo tempi flessibili e modalità diversificate di partecipazione. Particolare attenzione sarà rivolta agli alunni stranieri, attraverso il sostegno alla comprensione linguistica e la valorizzazione della pluralità culturale, e agli alunni con disabilità, garantendo l'accessibilità degli spazi e dei materiali e favorendo la piena partecipazione alle attività di lettura e di esplorazione della biblioteca.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia
8.b Forma giuridica: Ente pubblico
8.c Sede: via della Rupe [s.n.c.] - ingresso scale mobili Stazione Pincetto Minimetrò 06121
8.d Sito web: https://www.comune.perugia.it/servizi-categoria/biblioteche/
8.e Referente del progetto: Marta Giovagnoli
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria
8.g Telefono: 0755772737
8.h E-mail: marta.giovagnoli@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
- Esperienze biblioteconomiche
- Esperienze di promozione della lettura
- Competenze relazionali

9.b Operatori
1. **Gaia Rossetti** — *Bibliotecaria*
2. **Anna Migliorati** — *Bibliotecaria*
3. **Marta Giovagnoli** — *Bibliotecaria*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Nome e cognome del proponente: Gaia Rossetti
In qualità di: responsabile della Biblioteca

La terra è tua compagna

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 classe a mattina dal martedì al giovedì in un orario compreso tra le 10 e le 13	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Nessun costo dovuto Per classe: Nessun costo dovuto
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca degli Arconi, via della Rupe [s.n.c], Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Percorso di lettura in biblioteca per coltivare il rispetto della natura, la cura e la cittadinanza consapevole.
Attraverso albi illustrati, racconti, poesie e libri divulgativi, bambine e bambini saranno invitati a riflettere sul valore della natura, della biodiversità e della sostenibilità, sviluppando uno sguardo attento e rispettoso verso il mondo che li circonda.
Le letture ad alta voce saranno accompagnate momenti di confronto, per stimolare curiosità, senso di responsabilità e consapevolezza ambientale. La biblioteca diventerà così un luogo di incontro, scoperta e partecipazione, dove ogni storia contribuirà a far crescere nei più giovani il desiderio di prendersi cura della Terra, riconoscendola come una compagna di viaggio da conoscere, rispettare e proteggere.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto nasce dal bisogno di sviluppare nei bambini una maggiore consapevolezza del rapporto con la natura, favorendo atteggiamenti di rispetto, cura e responsabilità verso l'ambiente. Attraverso la lettura di albi, racconti, poesie e testi divulgativi, gli alunni saranno accompagnati a conoscere biodiversità, sostenibilità e tutela del territorio, collegando questi temi alla propria esperienza quotidiana.

Il percorso risponde inoltre al bisogno di promuovere una cittadinanza consapevole e partecipativa, aiutando i bambini a comprendere che anche piccoli gesti possono contribuire alla cura della Terra e del bene comune. La biblioteca diventa così uno spazio di scoperta e riflessione, in cui la lettura favorisce curiosità, senso di responsabilità e rispetto per l'ambiente.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto integra il curricolo di Scienze ed Educazione civica, promuovendo la conoscenza dell'ambiente, della biodiversità e dei comportamenti sostenibili.
Attraverso la lettura e il confronto, sviluppa inoltre competenze linguistiche, capacità di osservazione, senso di responsabilità e consapevolezza del proprio ruolo nella tutela dell'ambiente.

4.d Finalità generali
1. Promuovere il rispetto e la cura dell'ambiente
2. Sensibilizzare sui temi della biodiversità e della sostenibilità
3. Favorire una cittadinanza attiva e responsabile

4.e Obiettivi specifici
1. Individuare comportamenti corretti e sostenibili nella vita quotidiana e comprendere le conseguenze
2. Sviluppare curiosità e interesse verso la natura, imparando a osservarla e a riconoscerne il valore
3. Stimolare atteggiamenti di cura, traducendo quanto appreso dalle letture in comportamenti

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Narrazione e storytelling

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto adotterà una metodologia laboratoriale, esperienziale e partecipativa, utilizzando la lettura ad alta voce di albi, racconti, poesie e testi divulgativi per avvicinare i bambini al tema della natura e della sua tutela.
Le letture saranno accompagnate da osservazioni, domande stimolo e momenti di confronto sulla biodiversità, sul rapporto tra uomo e ambiente e sull'importanza di prendersi cura della Terra.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Libri e materiale di cancelleria

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
I progetto sarà realizzato secondo una metodologia inclusiva e flessibile, volta a garantire a tutti gli alunni la possibilità di partecipare e di vivere la biblioteca come uno spazio accessibile e accogliente. Le attività saranno differenziate in base alle esigenze individuali, prevedendo tempi flessibili e modalità diversificate di partecipazione. Particolare attenzione sarà rivolta agli alunni stranieri, attraverso il sostegno alla comprensione linguistica e la valorizzazione della pluralità culturale, e agli alunni con disabilità, garantendo l'accessibilità degli spazi e dei materiali e favorendo la piena partecipazione alle attività di lettura e di esplorazione della biblioteca.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia
8.b Forma giuridica: Ente pubblico
8.c Sede: via della Rupe [s.n.c.] - ingresso scale mobili Stazione Pincetto Minimetrò 06121
8.d Sito web: https://www.comune.perugia.it/servizi-categoria/biblioteche/
8.e Referente del progetto: Marta Giovagnoli
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria
8.g Telefono: 0755772737
8.h E-mail: marta.giovagnoli@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
- Esperienze biblioteconomiche
- Esperienze di promozione della lettura
- Competenze relazionali

9.b Operatori
1. **Gaia Rossetti** — *Bibliotecaria*
2. **Anna Migliorati** — *Bibliotecaria*
3. **Marta Giovagnoli** — *Bibliotecaria*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Nome e cognome del proponente: Gaia Rossetti
In qualità di: responsabile della Biblioteca

Passeggiate filosofiche

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA una classe a mattina, dal martedì al giovedì in orario compreso tra le 10 e le 13	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per classe: nessun costo dovuto
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca degli Arconi, via della Rupe, Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Un incontro per stimolare l'osservazione, la riflessione e la capacità di calarsi nelle situazioni in modo diretto e personale alla ricerca di soluzioni condivise o condivisibli tramite la pratica dialogica. Le storie pongono a volte quesiti che richiedono di prendere una posizione in modo partecipato, consapevoli dell'imprescindibile contributo di ciascuno. L'obiettivo è aiutarei bambini a considerare il loro potenziale individuale e di gruppo per affrontare i problemi e rispondere alla questioni che la vita ci pone, in aocordo con le emozioni e le situazioni di vita.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto nasce dal bisogno di avvicinare bambini e ragazzi alla lettura in modo libero, motivante e significativo, superando la percezione del libro come semplice strumento scolastico o attività obbligatoria. in un contesto favorevole si sviluppa l'abitudine a esprimere, denominare e inquadrare un argomento di riflessione, innescando circoli virtuosi

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si configura come integrativo delle attività curricolari, in quanto promuovere la filosofia come pratica educatica contribuisce allo sviluppo armonico di bambini, bambine e del contesto in cui vivono. L'obiettivo è favorire l'ascolto del modo in cui ciascuno guarda al nuovo, aprendosi all'incontro con altre menti e valorizzando ognisingolo bambino e ogni singola bambina.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Si chiede di stabilire un contatto diretto qualche giorno prima in modo da conoscere tratti salienti del gruppo classe ed eventuali episodi recenti significativi

4.d Finalità generali
1. promuovere il piacere della lettura
2. avvicinare gli studenti alla biblioteca
3. sostenere la costruzione di un'identità consapevole del proprio potenziale filosofico

4.e Obiettivi specifici
1. anlizzare i problemi e cercare soluzioni con le risorse interne a ciascuno
2. sviluppare il piacere della discussione
3. ascoltare e arricchirsi degli interventi dei componenti della classe
4. sviluppare competenze di lettura, analisi e comprensione del testo

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Problem solving; Educazione tra pari; Discussione e confronto in gruppo

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
il percorso prevede la visita e l'esplorazione guidata della biblioteca, per conoscere spazi, servizi, scaffali, segnature e modalità di prestito. attraverso letture ad alta voce di testi non supportati da immagini si affrontanop temi che contengono un quesito da sciogliere insieme. successivamente vengono proposti albi, vignette e opere d'arte con contenuto paradossale, favorendo un'osservazione analitica ma anche empatica e corale dell'immagine.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Libri e materiale di cancelleria

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto sarà realizzato secondo una metodologia inclusiva e flessibile, volta a garantire a tutti gli alunni la possibilità di partecipare e di vivere la biblioteca come uno spazio accessibile e accogliente. Le attività saranno differenziate in base alle esigenze individuali, prevedendo tempi flessibili e modalità diversificate di partecipazione. Particolare attenzione sarà rivolta agli alunni stranieri, attraverso il sostegno alla comprensione linguistica e la valorizzazione della pluralità culturale, e agli alunni con disabilità, garantendo l'accessibilità degli spazi e dei materiali e favorendo la piena partecipazione alle attività di lettura e di esplorazione della biblioteca.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia
8.b Forma giuridica: ente pubblico
8.c Sede: via della Rupe [s.n.c.] - ingresso scale mobili Stazione Pincetto Minimetrò 06121
8.d Sito web: www.comune.perugia.it/servizi-categoria/biblioteche
8.e Referente del progetto: Marta Giovagnoli
8.f Qualifica e ruolo del referente: bibliotecaria
8.g Telefono: 075 577 2737
8.h E-mail: marta.giovagnoli@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
esperienze biblioteconomiche
esperienze di promozione della lettura
competenze relazionali

9.b Operatori
1. **Gaia Rossetti** — *bibliotecaria*
2. **Anna Migliorati** — *bibliotecaria*
3. **Marta Giovagnoli** — *bibliotecaria*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Nome e cognome del proponente: Gaia Rossetti
In qualità di: responsabile della Biblioteca

Piccolo Blu e Piccolo Giallo - Sulle tracce di Leo Lionni

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 classe a mattina dal martedì al giovedì in un orario compreso tra le 10 e le 13	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Nessun costo dovuto Per classe: Nessun costo dovuto
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca degli Arconi, via della Rupe [s.n.c], Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Un progetto di promozione della lettura per conoscere e riscoprire l'opera di Leo Lionni, uno dei più grandi autori e illustratori della letteratura per l'infanzia. A partire dal celebre albo Piccolo Blu e Piccolo Giallo, bambine e bambini saranno accompagnati in un percorso tra storie che parlano di amicizia, identità, inclusione, natura e collaborazione.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto nasce dal bisogno di avvicinare i bambini alla lettura e alla letteratura per l'infanzia di qualità, attraverso la scoperta dell'opera di Leo Lionni, autore e illustratore di grande rilievo, capace di affrontare con semplicità e profondità temi universali vicini all'esperienza dei bambini.
A partire da Piccolo Blu e Piccolo Giallo, le sue storie offrono un'occasione per riflettere su identità, amicizia, diversità, inclusione e collaborazione, favorendo lo sviluppo dell'empatia e delle competenze relazionali. La particolare forza delle sue immagini e l'essenzialità delle sue narrazioni stimolano inoltre osservazione, immaginazione e creatività.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto integra il curricolo di Italiano, Arte e immagine ed Educazione civica, sviluppando ascolto, comprensione, creatività ed espressione personale. Le storie di Leo Lionni offrono inoltre spunti per riflettere su amicizia, identità, diversità, inclusione e collaborazione, rafforzando le competenze relazionali e sociali.

4.d Finalità generali
1. Promuovere il piacere della lettura
2. Favorire l'inclusione e la valorizzazione delle differenze
3. Stimolare creatività, immaginazione e capacità espressive

4.e Obiettivi specifici
1. Conoscere alcune opere di Leo Lionni
2. Comprendere e rielaborare i contenuti delle storie, esprimendo emozioni, pensieri e riflessioni
3. Sperimentare attività creative e collaborative

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Narrazione e storytelling

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto adotterà una metodologia laboratoriale, narrativa e partecipativa. La lettura ad alta voce delle opere di Leo Lionni sarà accompagnata dall'osservazione delle illustrazioni e da momenti di conversazione, per stimolare comprensione, curiosità e riflessione sui temi dell'amicizia, dell'identità e dell'inclusione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Libri e materiale di cancelleria

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto sarà realizzato secondo una metodologia inclusiva e flessibile, volta a garantire a tutti gli alunni la possibilità di partecipare e di vivere la biblioteca come uno spazio accessibile e accogliente. Le attività saranno differenziate in base alle esigenze individuali, prevedendo tempi flessibili e modalità diversificate di partecipazione. Particolare attenzione sarà rivolta agli alunni stranieri, attraverso il sostegno alla comprensione linguistica e la valorizzazione della pluralità culturale, e agli alunni con disabilità, garantendo l'accessibilità degli spazi e dei materiali e favorendo la piena partecipazione alle attività di lettura e di esplorazione della biblioteca.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia
8.b Forma giuridica: Ente pubblico
8.c Sede: via della Rupe [s.n.c.] - ingresso scale mobili Stazione Pincetto Minimetrò 06121
8.d Sito web: https://www.comune.perugia.it/servizi-categoria/biblioteche/
8.e Referente del progetto: Marta Giovagnoli
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria
8.g Telefono: 0755772737
8.h E-mail: marta.giovagnoli@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
- Esperienze biblioteconomiche
- Esperienze di promozione della lettura
- Competenze relazionali

9.b Operatori
1. **Gaia Rossetti** — *Bibliotecaria*
2. **Anna Migliorati** — *Bibliotecaria*
3. **Marta Giovagnoli** — *Bibliotecaria*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Nome e cognome del proponente: Gaia Rossetti
In qualità di: responsabile della Biblioteca

The Ultimate Graphic Novel Saga

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca degli Arconi - Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 classe a mattina dal martedì al giovedì in un orario compreso tra le 10 e le 13	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Nessun costo dovuto Per classe: Nessun costo dovuto
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca degli Arconi, via della Rupe (s.n.c.), Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto "The Ultimate Graphic Novel Saga" si propone di avvicinare gli studenti al linguaggio delle graphic novel, una forma espressiva sempre più diffusa e riconosciuta, capace di intrecciare letteratura, arte visiva e riflessione critica su temi sociali, storici e personali.
Attraverso un percorso guidato tra le opere più significative della storia del medium "fumetto", il progetto offre un viaggio alla scoperta delle pietre miliari che hanno segnato l'evoluzione della graphic novel, favorendo nei partecipanti la capacità di lettura critica, lapprezzamento estetico e la consapevolezza culturale

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
"The Ultimate Graphic Novel Saga" intende rispondere al bisogno di avvicinare i giovani a forme di lettura più coinvolgenti e significative, in un contesto in cui l'interesse verso i testi tradizionali tende a diminuire. Le graphic novel, unendo parola e immagine, offrono un linguaggio accessibile e stimolante, particolarmente efficace per la fascia di età indicata, che si trova in una fase di sviluppo delle capacità critiche, emotive e creative.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto "The Ultimate Graphic Novel Saga"introduce gli studenti allesplorazione di un linguaggio narrativo in ascesa come il fumetto, nella sua forma più matura e complessa: la graphic novel. Attraverso la lettura e lanalisi di opere significative e autori, gli studenti sviluppano competenze di comprensione del testo, educazione ai linguaggi d'immagine e pensiero critico,

4.d Finalità generali
1. Avvicinare gli studenti al linguaggio del fumetto e della graphic novel
2. Promuovere la lettura critica e consapevole di opere significative
3. Favorire lo sviluppo di competenze espressive attraverso l'uso del linguaggio grafico

4.e Obiettivi specifici
1. Far conoscere agli studenti le tappe principali dell'evoluzione della graphic novel
2. Sviluppare la capacità di analizzare e interpretare una graphic novel
3. Riconoscendo le scelte narrative, grafiche e simboliche dell'autore.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Narrazione e storytelling

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La metodologia adottata per l'incontro si basa su un approccio dialogico e cooperativo. Attraverso la visione guidata di slide e delle opere selezionate, si stimolerà un confronto attivo con gli studenti, valorizzando le loro preferenze, osservazioni e contributi, sia a livello individuale che collettivo, per costruire insieme un percorso di scoperta e riflessione sul linguaggio della graphic novel.Attraverso il dialogo cooperativo e la visione di slide e delle opere prese in esame, si intende creare una dinamica di dialogo con gli studenti, che tenga conto delle preferenze e delle osservazioni sia individuali che di classe

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Libri, proiezione di slide, tablet

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto sarà realizzato secondo una metodologia inclusiva e flessibile, volta a garantire a tutti gli alunni la possibilità di partecipare e di vivere la biblioteca come uno spazio accessibile e accogliente. Le attività saranno differenziate in base alle esigenze individuali, prevedendo tempi flessibili e modalità diversificate di partecipazione. Particolare attenzione sarà rivolta agli alunni stranieri, attraverso il sostegno alla comprensione linguistica e la valorizzazione della pluralità culturale, e agli alunni con disabilità, garantendo l'accessibilità degli spazi e dei materiali e favorendo la piena partecipazione alle attività di lettura e di esplorazione della biblioteca.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca degli Arconi - Perugia
8.b Forma giuridica: Ente pubblico
8.c Sede: via della Rupe [s.n.c.] - ingresso scale mobili Stazione Pincetto Minimetrò 06121
8.d Sito web: www.comune.perugia.it/servizi-categoria/biblioteche
8.e Referente del progetto: Marta Giovagnoli
8.f Qualifica e ruolo del referente: bibliotecaria
8.g Telefono: 0755772737
8.h E-mail: marta.giovagnoli@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Competenze biblioteconomiche
Competenze di promozione della lettura
Competenze relazionali

9.b Operatori
1. **Gaia Rossetti** — *bibliotecaria*
2. **Marta Giovagnoli** — *bibliotecaria*
3. **Anna Migliorati** — *bibliotecaria*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Nome e cognome del proponente: Gaia Rossetti
In qualità di: responsabile della Biblioteca

Zampette in Biblioteca

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1 classe a mattina dal martedì al giovedì in un orario compreso tra le 10 e le 13	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: Nessun costo dovuto Per classe: Nessun costo dovuto
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca degli Arconi, via della Rupe [s.n.c], Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Alla scoperta delle storie più sorprendenti con i gatti come protagonisti
I gatti, curiosi, indipendenti e misteriosi, sono i protagonisti di un percorso di lettura che conduce bambini e ragazzi tra fiabe, albi illustrati, romanzi e poesie

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto propone un percorso di promozione della lettura dedicato a bambini e ragazzi, attraverso la scoperta di storie in cui i gatti sono protagonisti. Curiosi, indipendenti, misteriosi e spesso imprevedibili, questi animali diventano il filo conduttore per accompagnare i partecipanti in un viaggio attraverso fiabe, albi illustrati, racconti, romanzi e poesie.
La varietà dei testi permette di incontrare gatti molto diversi tra loro: protagonisti divertenti o avventurosi, teneri o misteriosi, realistici o fantastici. Attraverso la lettura ad alta voce e condivisa, i bambini saranno invitati ad ascoltare, osservare, formulare ipotesi e confrontarsi sulle storie e sui personaggi.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda al curricolo scolastico integrando le attività di educazione alla lettura, ascolto e comprensione dei testi. Attraverso fiabe, albi illustrati, racconti, romanzi e poesie, gli alunni hanno l'opportunità di confrontarsi con diversi generi e linguaggi, arricchendo il vocabolario, sviluppando la capacità di ascolto e comprensione e imparando a esprimere opinioni e interpretazioni personali.

4.d Finalità generali
1. Promuovere il piacere della lettura
2. Stimolare la curiosità e l'interesse verso diversi generi letterari
3. Favorire lo sviluppo delle competenze linguistiche, emotive e relazionali

4.e Obiettivi specifici
1. Ascoltare e comprendere testi di diversa tipologia
2. Esprimere opinioni, emozioni e preferenze
3. Divertire gli studenti con storie buffe

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Narrazione e storytelling

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto adotterà una metodologia esperienziale e partecipativa, utilizzando la lettura ad alta voce come punto di partenza per coinvolgere attivamente bambini e ragazzi. Le attività alterneranno letture condivise, osservazione delle illustrazioni, conversazioni, giochi narrativi e rielaborazioni creative, favorendo il confronto e la libera espressione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Libri e materiale di cancelleria

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Questionario agli alunni; Questionario agli insegnanti; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto sarà realizzato secondo una metodologia inclusiva e flessibile, volta a garantire a tutti gli alunni la possibilità di partecipare e di vivere la biblioteca come uno spazio accessibile e accogliente. Le attività saranno differenziate in base alle esigenze individuali, prevedendo tempi flessibili e modalità diversificate di partecipazione. Particolare attenzione sarà rivolta agli alunni stranieri, attraverso il sostegno alla comprensione linguistica e la valorizzazione della pluralità culturale, e agli alunni con disabilità, garantendo l'accessibilità degli spazi e dei materiali e favorendo la piena partecipazione alle attività di lettura e di esplorazione della biblioteca.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca degli Arconi - Comune di Perugia
8.b Forma giuridica: Ente pubblico
8.c Sede: via della Rupe [s.n.c.] - ingresso scale mobili Stazione Pincetto Minimetrò 06121
8.d Sito web: https://www.comune.perugia.it/servizi-categoria/biblioteche/
8.e Referente del progetto: Marta Giovagnoli
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria
8.g Telefono: 0755772737
8.h E-mail: marta.giovagnoli@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
- Esperienze biblioteconomiche
- Esperienze di promozione della lettura
- Competenze relazionali

9.b Operatori
1. **Gaia Rossetti** — *Bibliotecaria*
2. **Anna Migliorati** — *Bibliotecaria*
3. **Marta Giovagnoli** — *Bibliotecaria*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Nome e cognome del proponente: Gaia Rossetti
In qualità di: responsabile della Biblioteca

DAL CODICE MANOSCRITTO ALL'EBOOK

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale Augusta

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura; Biblioteche scolastiche e pubbliche	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA La prenotazione è obbligatoria e va concordata entro dicembre 2026.	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: GRATUITO Per classe: GRATUITO
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente Indirizzo (altra sede): Biblioteca comunale Augusta - via delle Prome 15, Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto racconta la storia del libro seguendone l'evoluzione dal codice manoscritto in pergamena al formato digitale.
Attraverso documenti, immagini e testimonianze, ripercorre le trasformazioni della produzione, conservazione e fruizione del libro. Il percorso mira a far conoscere, attraverso i tesori della biblioteca, la genesi e la storia della produzione libraria.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto si fonda sui principi dell'apprendimento significativo (Ausubel, 1968) e dell'apprendimento per scoperta (Bruner, 1961), valorizzando la dimensione laboratoriale e il learning by doing (Dewey, 1938). Stimola inoltre la costruzione sociale della conoscenza attraverso l'interazione e la collaborazione (Vygotskij, 1978). Il percorso favorisce anche lo sviluppo delle competenze digitali e la capacità di ricercare, selezionare, rielaborare e comunicare informazioni in modo consapevole (European Commission, 2019).
Fonti citate: Ausubel, 1968; Bruner, 1961; Dewey, 1938; Vygotskij, 1978; European Commission, 2019

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda al curricolo della scuola primaria e secondaria di primo grado, in particolare alle discipline di Italiano, Storia, Tecnologia, Arte e immagine ed Educazione civica.
Sviluppa competenze di lettura, ricerca e rielaborazione delle informazioni, conoscenza delle fonti e del patrimonio culturale.
Favorisce inoltre la competenza digitale, attraverso l'utilizzo di OPAC e risorse online, e la capacità di osservare e interpretare manoscritti e libri antichi.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può essere integrato nella programmazione curricolare attraverso attività preparatorie sulla storia del libro e della scrittura.
L'esperienza in biblioteca potrà essere preceduta da brevi attività di ricerca e lettura e seguita da momenti di rielaborazione in classe.
Gli alunni potranno infine realizzare semplici elaborati, anche digitali, per raccogliere e condividere quanto appreso.

4.d Finalità generali
1. Promuovere la conoscenza e la valorizzazione del patrimonio librario e culturale della biblioteca
2. Sviluppare capacità di ricerca, osservazione e rielaborazione delle informazioni
3. Favorire un uso consapevole delle risorse digitali e avvicinare gli alunni alla lettura

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere le principali caratteristiche di manoscritti e libri a stampa antichi
2. Descrivere semplici elementi del libro antico, come scrittura, filigrane e materiali
3. Utilizzare OPAC e risorse digitali per effettuare semplici ricerche
4. Confrontare libro antico e libro digitale, individuandone differenze e continuità

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione; Visita guidata o uscita nel territorio; Uso educativo delle tecnologie; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
I bibliotecari presenteranno la genesi del libro manoscritto e a stampa antico e moderno attraverso i fondi librari della Biblioteca Augusta attraverso manoscritti e libri a stampa.
Gli alunni saranno guidati nell'uso di OPAC, MLOL, Google Libri e Internet Culturale.
Svolgeranno semplici attività di ricerca e osservazione sui documenti antichi.
Individueranno lettere manoscritte, parole e filigrane.
Utilizzeranno la lampada di Wood per osservare le tracce di un palinsesto.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Non sono richiesti sussidi e materiali da parte delle scuole.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
La struttura metterà a disposizione degli studenti tutto il materiale necessario per lo svolgimento dell'attività e PC per la consultazione degli OPAC, MLOL, Google libri, Internet culturale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado, senza particolari requisiti o vincoli di partecipazione. Le attività saranno proposte in modo flessibile e adeguato alle diverse fasce d'età, favorendo la partecipazione di tutti gli alunni.
Non sono previsti vincoli specifici legati a disabilità, BES o difficoltà linguistiche: le attività potranno essere adattate alle esigenze dei partecipanti, con il supporto degli insegnanti e dei bibliotecari.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale Augusta
8.c Sede: via delle Prome, 15 - Perugia
8.d Sito web: https://www.comune.perugia.it/argomento/biblioteche/
8.e Referente del progetto: Cecilia Peducci
8.f Qualifica e ruolo del referente: istruttore culturale - referente per l'offerta formativa della Biblioteca Augusta
8.g Telefono: 075 577 2519 / 075 577 2506
8.h E-mail: c.peducci@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il soggetto attuatore vanta una pluriennale e consolidata esperienza nella progettazione e realizzazione di interventi educativi e culturali. In particolare, la Biblioteca Augusta ha maturato una significativa esperienza in attività didattiche, visite guidate e laboratori dedicati alla conoscenza del patrimonio librario, della storia del libro e delle risorse bibliografiche e digitali. I bibliotecari che guideranno il progetto sono esperti in attività di catalogazione, promozione della lettura e valorizzazione del patrimonio. Possono inoltre vantare specifiche conoscenze sui Fondi Antichi, Rari e Manoscritti della Biblioteca.

9.b Operatori
1. **Laura Zazzerini** — *bibliotecaria*
Master sul Libro antico, Uni Cassino - Laurea
2. **Paolo Renzi** — *Responsabile Fondo Antico*
Master sul Libro antico, Uni Cassino - Laurea
3. **Cecilia Peducci** — *bibliotecaria*
Scuola Vaticana Biblioteconomia - Laurea

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Cecilia Peducci
In qualità di: istruttore culturale referente per l'offerta formativa della Biblioteca Augusta

L'ERBARIO LETTERARIO

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale Augusta

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 8. Storia, patrimonio culturale e territorio		3. DESCRITTORI Educazione al patrimonio culturale; Educazione al paesaggio	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA La prenotazione è obbligatoria e va concordata entro dicembre 2026.	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: GRATUITO Per classe: GRATUITO
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente Indirizzo (altra sede): Biblioteca comunale Augusta - via delle Prome 15 - Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Si intende sensibilizzare gli studenti alla natura, al rispetto dell'ambiente che nasce dalla conoscenza e dallo studio del territorio che gli studenti vivono. Il progetto propone un'esperienza di ricerca basata sui documenti a partire dagli antichi erbari a stampa e a secco fino alle moderne riproduzioni pittoriche di erbari di fiori e piante possedute dalla Biblioteca.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde al bisogno di avvicinare bambini e ragazzi alla conoscenza del territorio e alla consapevolezza dell'importanza della tutela dell'ambiente, attraverso un'esperienza concreta e diretta sui documenti della biblioteca. L'osservazione degli antichi erbari permette di collegare natura, storia e patrimonio culturale, stimolando curiosità, osservazione e apprendimento attivo. Tale approccio è coerente con l'apprendimento esperienziale (Dewey, 1938), con l'apprendimento per scoperta (Bruner, 1961) e con la costruzione sociale della conoscenza attraverso l'esperienza e la collaborazione (Vygotskij, 1978).
Fonti citate: Dewey, 1938; Bruner, 1961; Vygotskij, 1978

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda al curricolo della scuola primaria e secondaria di primo grado, in particolare alle discipline di Scienze, Storia, Italiano, Arte e immagine ed Educazione civica. Sviluppa la capacità di osservare e conoscere l'ambiente e il territorio, ricercare e interpretare fonti, rielaborare informazioni e valorizzare il patrimonio culturale. Favorisce inoltre la competenza scientifica, alfabetica funzionale, personale e sociale e la consapevolezza ed espressione culturale, promuovendo atteggiamenti di rispetto e tutela dell'ambiente.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può integrarsi nella programmazione curricolare attraverso attività preparatorie dedicate alla conoscenza delle piante, del territorio e degli erbari. L'esperienza in biblioteca potrà essere seguita da attività di osservazione, ricerca e rielaborazione in classe, anche attraverso disegni, schede, testi o semplici elaborati digitali. Le attività permetteranno di collegare le conoscenze scientifiche con la storia e la valorizzazione del patrimonio culturale.

4.d Finalità generali
1. Promuovere la conoscenza e il rispetto della natura e del territorio
2. Valorizzare il patrimonio storico e culturale della Biblioteca attraverso la scoperta degli erbari
3. Sviluppare curiosità, capacità di osservazione e sensibilità verso la tutela dell'ambiente

4.e Obiettivi specifici
1. Osservare e descrivere piante, fiori e immagini presenti negli erbari
2. Confrontare gli antichi erbari con le moderne rappresentazioni botaniche
3. Utilizzare i documenti della biblioteca come fonti per semplici attività di ricerca

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione; Visita guidata o uscita nel territorio; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Verranno illustrati i testi più rappresentativi di cui la Biblioteca dispone rispetto all'argomento del progetto e saranno inoltre mostrate le modalità di ricerca negli OPAC, MLOL, Google libri, Internet culturale in modo da rendere lo studente/ricercatore il più possibile indipendente nelle operazioni di reperimento del materiale bibliografico antico e moderno utile a individuare le specie di piante raccolte per poterle catalogare correttamente. Le attività favoriranno la partecipazione individuale e in piccoli gruppi, con momenti di discussione e rielaborazione

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Non sono richiesti sussidi e materiali da parte delle scuole.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
La struttura metterà a disposizione degli studenti tutto il materiale necessario per lo svolgimento dell'attività e PC per la consultazione degli OPAC, MLOL, Google libri, Internet culturale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado, senza particolari requisiti o vincoli di partecipazione. Le attività saranno proposte in modo flessibile e adeguato alle diverse fasce d'età, favorendo la partecipazione di tutti gli alunni. Non sono previsti vincoli specifici legati a disabilità, BES o difficoltà linguistiche: le attività potranno essere adattate alle esigenze dei partecipanti, con il supporto degli insegnanti e dei bibliotecari.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale Augusta
8.c Sede: via delle Prome, 15 - Perugia
8.d Sito web: https://www.comune.perugia.it/argomento/biblioteche/
8.e Referente del progetto: Cecilia Peducci
8.f Qualifica e ruolo del referente: istruttore culturale - referente per l'offerta formativa della Biblioteca Augusta
8.g Telefono: 075 577 2519 / 075 577 2506
8.h E-mail: c.peducci@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il soggetto attuatore vanta una pluriennale e consolidata esperienza nella progettazione e realizzazione di interventi educativi e culturali. In particolare, la Biblioteca Augusta ha maturato una significativa esperienza in attività didattiche, visite guidate e laboratori dedicati alla conoscenza del patrimonio librario, della storia del libro e delle risorse bibliografiche e digitali. I bibliotecari che guideranno il progetto sono esperti in attività di catalogazione, promozione della lettura e valorizzazione del patrimonio. Possono inoltre vantare specifiche conoscenze sui Fondi Antichi, Rari e Manoscritti della Biblioteca.

9.b Operatori
1. **Laura Zazzerini** — *bibliotecaria*
Master sul Libro antico, Uni Cassino - Laurea
2. **Cecilia Peducci** — *bibliotecaria*
Scuola Vaticana Biblioteconomia - Laurea

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Cecilia Peducci
In qualità di: istruttore culturale referente per l'offerta formativa della Biblioteca Augusta

LETTURE QUOTIDIANE

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale Augusta

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura; Educazione linguistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA La prenotazione è obbligatoria e va concordata entro dicembre 2026.	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: GRATUITO Per classe: GRATUITO
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente Indirizzo (altra sede): Biblioteca comunale Augusta - via delle Prome, 15 - Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto è finalizzato alla conoscenza della stampa periodica, considerando il giornale non solo come contenitore di notizie, ma come espressione editoriale caratteristica (lessico, struttura, immagini). Saranno analizzati sia il giornale cartaceo sia quello online, evidenziandone le diverse caratteristiche e modalità di comunicazione. Attraverso questo progetto si intende avvicinare gli studenti al mondo delle biblioteche con particolare riguardo al sistema bibliotecario del Comune di Perugia e ai suoi servizi.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Ill progetto risponde al bisogno di sviluppare negli studenti una lettura consapevole e critica dell'informazione, imparando a riconoscere caratteristiche, linguaggi e finalità della stampa periodica. La conoscenza del giornale come prodotto editoriale favorisce capacità di analisi, selezione e interpretazione delle informazioni, particolarmente importanti nell'età della scuola primaria e secondaria di primo grado. L'esperienza diretta in biblioteca promuove inoltre un apprendimento attivo e significativo (Dewey, 1938), attraverso la scoperta e l'analisi dei documenti (Bruner, 1961), e sostiene lo sviluppo della capacità di costruire conoscenze attraverso l'interazione e la collaborazione (Vygotskij, 1978).
Fonti citate: Dewey, 1938; Bruner, 1961; Vygotskij, 1978

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda al curricolo della scuola primaria e secondaria di primo grado, in particolare alle discipline di Italiano, Storia, Tecnologia ed Educazione civica. Sviluppa competenze di lettura, comprensione e analisi dei testi, capacità di ricercare e valutare le informazioni e uso consapevole delle fonti. Favorisce inoltre la competenza alfabetica funzionale, digitale e di cittadinanza, avvicinando gli alunni alla biblioteca e ai suoi servizi.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto può essere integrato nella programmazione attraverso attività preparatorie sulla struttura e sul linguaggio del giornale e sull'uso delle fonti informative. L'esperienza in biblioteca sarà seguita da attività di confronto, analisi e rielaborazione dei periodici osservati. Gli alunni potranno infine realizzare brevi testi o semplici prodotti editoriali per consolidare quanto appreso.

4.d Finalità generali
1. Sviluppare una lettura critica e consapevole della stampa e delle informazioni
2. Avvicinare gli alunni alla biblioteca, ai suoi servizi e al patrimonio documentario
3. Promuovere curiosità, autonomia nella ricerca e uso consapevole delle fonti

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere la struttura e le principali caratteristiche di un giornale
2. Descrivere il linguaggio, il lessico e l'uso delle immagini nella stampa periodica
3. Confrontare diverse tipologie di giornali e articoli, individuandone differenze e finalità
4. Utilizzare la biblioteca e i suoi servizi per ricercare e consultare periodici

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione; Visita guidata o uscita nel territorio; Uso educativo delle tecnologie; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Illustreremo le riviste scelte: verrà presentata la struttura di un quotidiano, osservandone l'organizzazione interna. Saranno presentati il catalogo e alcuni siti web per il reperimento di risorse bibliografiche digitalizzate quali il portale web Internet culturale e la piattaforma di prestito digitale MLOL. Verrà mostrata la procedura di lavorazione del periodico, il trattamento fisico e le modalità di conservazione in biblioteca. Gli alunni saranno coinvolti attivamente nell'analisi di testi, immagini e strutture editoriali, attraverso attività individuali e di gruppo. Saranno guidati nella ricerca e nella consultazione dei periodici presenti in biblioteca.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Non sono richiesti sussidi e materiali da parte delle scuole

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
La struttura metterà a disposizione degli studenti tutto il materiale necessario per lo svolgimento dell'attività e PC per la consultazione degli OPAC, MLOL, Google libri, Internet culturale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado, senza particolari requisiti o vincoli di partecipazione. Le attività saranno proposte in modo flessibile e adeguato alle diverse fasce d'età, favorendo la partecipazione di tutti gli alunni. Non sono previsti vincoli specifici legati a disabilità, BES o difficoltà linguistiche: le attività potranno essere adattate alle esigenze dei partecipanti, con il supporto degli insegnanti e dei bibliotecari.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale Augusta
8.c Sede: via delle Prome, 15 - Perugia
8.d Sito web: https://www.comune.perugia.it/argomento/biblioteche/
8.e Referente del progetto: Cecilia Peducci
8.f Qualifica e ruolo del referente: istruttore culturale - referente per l'offerta formativa della Biblioteca Augusta
8.g Telefono: 075 577 2519 / 075 577 2506
8.h E-mail: c.peducci@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il soggetto attuatore vanta una pluriennale e consolidata esperienza nella progettazione e realizzazione di interventi educativi e culturali. In particolare, la Biblioteca Augusta ha maturato una significativa esperienza in attività didattiche, visite guidate e laboratori dedicati alla conoscenza del patrimonio librario, della storia del libro e delle risorse bibliografiche e digitali. I bibliotecari che guideranno il progetto sono esperti in attività di catalogazione, promozione della lettura e valorizzazione del patrimonio.

9.b Operatori
1. **Laura Zazzerini** — *bibliotecaria*
Giornalista pubblicista - Laurea
2. **Cecilia Peducci** — *bibliotecaria*
Scuola Vaticana Biblioteconomia - Laurea

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Cecilia Peducci
In qualità di: istruttore culturale referente per l'offerta formativa della Biblioteca Augusta

STORIE DA SFOGLIARE

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale Augusta

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura; Biblioteche scolastiche e pubbliche	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e 30 minuti	5.D.3 CADENZA PREVISTA La prenotazione è obbligatoria e va concordata entro dicembre 2026.	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: GRATUITO Per classe: GRATUITO
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente Indirizzo (altra sede): Biblioteca comunale Augusta - via delle Prome 15, Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone una visita alla sede della biblioteca, ospitata in un affascinante palazzo storico.
Un percorso alla scoperta delle collezioni antiche e moderne, tra libri, documenti e testimonianze del passato.
La visita permetterà di conoscere la storia e il patrimonio culturale custodito dalla biblioteca.
Saranno inoltre illustrati i principali servizi offerti, le modalità di accesso e le opportunità per gli utenti.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La visita favorisce un apprendimento concreto e partecipativo, stimolando curiosità, osservazione e interesse per la storia e la lettura (Dewey, 1938).
Per la scuola primaria e secondaria di primo grado, il contatto con collezioni e fonti autentiche sostiene lo sviluppo del pensiero critico e storico (Falk & Dierking, 2000; Wineburg, 2001).
Fonti citate: Dewey, 1938; Falk & Dierking, 2000; Wineburg, 2001

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
L'esperienza favorisce lo sviluppo delle competenze di lettura, comprensione e ricerca delle informazioni, l'uso consapevole delle fonti, la conoscenza e valorizzazione del patrimonio culturale e la capacità di orientarsi nei servizi della biblioteca. La visita alle collezioni antiche e moderne consente inoltre di sviluppare curiosità, osservazione, pensiero critico e consapevolezza del legame tra storia, territorio e patrimonio culturale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Durante la visita, gli alunni saranno coinvolti nell'osservazione guidata degli ambienti, dei materiali e dei servizi, attraverso domande e semplici attività di esplorazione. L'esperienza prevede, soprattutto per le classi della scuola primaria, anche una lettura animata da parte dei bibliotecari.

4.d Finalità generali
1. Avvicinare gli studenti al patrimonio culturale e bibliografico del territorio
2. Promuovere la biblioteca come luogo di apprendimento e partecipazione
3. Accrescere il piacere della lettura e l'utilizzo consapevole dei servizi della biblioteca

4.e Obiettivi specifici
1. Conoscere la storia della biblioteca, del palazzo storico che la ospita e delle sue principali colle
2. Riconoscere e descrivere alcune caratteristiche di libri, documenti e materiali antichi e moderni
3. Conoscere e utilizzare in modo consapevole i principali servizi della biblioteca

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Ricerca e scoperta guidata; Discussione e confronto in gruppo; Osservazione diretta ed esplorazione; Visita guidata o uscita nel territorio; Uso educativo delle tecnologie; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto utilizzerà metodologie attive e partecipative, attraverso visita guidata, osservazione diretta, domande-stimolo, esplorazione e apprendimento cooperativo. Gli alunni saranno protagonisti dell'esperienza: osserveranno gli ambienti e le collezioni, raccoglieranno informazioni, porranno domande e condivideranno le proprie scoperte. Agli alunni verranno spiegati i servizi e le possibilità offerte dalle biblioteche del sistema comunale.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Non sono richiesti sussidi e materiali da parte delle scuole.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
La struttura metterà a disposizione degli studenti tutto il materiale necessario per lo svolgimento dell'attività incluso l'eventuale uso di PC per la consultazione degli OPAC, MLOL, Google libri, Internet culturale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado, senza particolari requisiti o vincoli di partecipazione. Le attività saranno proposte in modo flessibile e adeguato alle diverse fasce d'età, favorendo la partecipazione di tutti gli alunni. Non sono previsti vincoli specifici legati a disabilità, BES o difficoltà linguistiche: le attività potranno essere adattate alle esigenze dei partecipanti, con il supporto degli insegnanti e dei bibliotecari.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale Augusta
8.c Sede: via delle Prome, 15 - Perugia
8.d Sito web: https://www.comune.perugia.it/argomento/biblioteche/
8.e Referente del progetto: Cecilia Peducci
8.f Qualifica e ruolo del referente: istruttore culturale - referente per l'offerta formativa della Biblioteca Augusta
8.g Telefono: 075 577 2519 / 075 577 2506
8.h E-mail: c.peducci@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il soggetto attuatore vanta una pluriennale e consolidata esperienza nella progettazione e realizzazione di interventi educativi e culturali. In particolare, la Biblioteca Augusta ha maturato una significativa esperienza in attività didattiche, visite guidate e laboratori dedicati alla conoscenza del patrimonio librario, della storia del libro e delle risorse bibliografiche e digitali. I bibliotecari che guideranno il progetto sono esperti in attività di catalogazione, promozione della lettura e valorizzazione del patrimonio. Possono inoltre vantare specifiche conoscenze sui Fondi Antichi, Rari e Manoscritti della Biblioteca.

9.b Operatori
1. **Laura Zazzerini** — *bibliotecaria*
Master sul Libro antico, Uni Cassino - Laurea
2. **Paolo Renzi** — *Responsabile Fondo Antico*
Master sul Libro antico, Uni Cassino - Laurea
3. **Cecilia Peducci** — *bibliotecaria*
Scuola Vaticana di Biblioteconomia, Laurea

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08/09/2026
Nome e cognome del proponente: Cecilia Peducci
In qualità di: istruttore culturale referente per l'offerta formativa della Biblioteca Augusta

Ci sono cose da non fare mai

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale		3. DESCRITTORI Partecipazione democratica; Educazione alla pace e alla convivenza	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 0 Per classe: 0
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): biblioteca s.matteo degli armeni	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
letture e laboratori di educazione alla pace e gestione dei conflitti

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.d Finalità generali
1. promozione di società di pace e relazioni dialogiche

4.e Obiettivi specifici
1. educare al rispetto e alla convivenza civile
2. sviluppare conoscenze, atteggiamenti e azioni che promuovono una cultura nonviolenta
3. educare alla negoziazione e alla mediazione quali elementi relazionali del conflitto
4. orientare e praticare il pensiero pedagogico della nonviolenza di Aldo Capitini
5. stimolare il desiderio di leggere e far scoprire le attitudini della biblioteca

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Didattica attiva

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
libri e materiale didattico

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia
8.e Referente del progetto: Gianfreda Margherita
8.g Telefono: 075 5772965
8.h E-mail: m.gianfreda@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 4.9.2026

Gioca in rima, gioca in ritmo.

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Creatività ed espressione artistica; Laboratori artistici e multidisciplinari	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 0 Per classe: 0
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Altro Indirizzo (altra sede): biblioteca s. matteo degli armeni	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
letture e laboratori di linguaggio poetico e melodico

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.d Finalità generali
1. Acquisire e stimolare il linguaggio poetico come mezzo comunicativo attraverso il gioco.

4.e Obiettivi specifici
1. imparare a riconoscere le rime, le assonanze, le consonanze
2. sperimentare le somiglianze sonore tra le parole, sviluppando la sensibilità musicale delle stesse
3. condividere testi poetici e filastrocche di autori moderni per l'infanzia
4. stimolare la creatività sperimentando forme poetiche
5. stimolare il desiderio di leggere e far scoprire le attitudini della biblioteca

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.h.1 Metodologie prevalenti
Attività ludica e gioco educativo; Attività artistica, musicale o teatrale

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
libri e materiale didattico

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia
8.e Referente del progetto: Gianfreda Margherita
8.g Telefono: 075 5772965
8.h E-mail: m.gianfreda@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 4.9.2026

Giochi di parole

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Educazione linguistica; Scrittura creativa e narrazione	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 0 Per classe: 0
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): biblioteca s. matteo degli armeni	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
letture e laboratori di italiano tramite l'invenzione linguistica

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.d Finalità generali
1. sperimentare il linguaggio e la costruzione creativa e combinatoria di forme del lessico italiano.

4.e Obiettivi specifici
1. valorizzare l'attenzione alla forma del linguaggio verbale e l'estetica della lingua
2. arricchire il lessico e apprezzare il vocabolario come potente alleato di gioco
3. osservare e sperimentare le infinite possibilità combinatorie della lingua
4. cogliere i significati imprevedibili;
5. favorire l'emozione dell'intuire, la trasgressione del nonsense e l'intelligenza dell'ironia

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività ludica e gioco educativo

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
libri e materiale didattico

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia
8.e Referente del progetto: Gianfreda Margherita
8.g Telefono: 075 5772965
8.h E-mail: m.gianfreda@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 4.9.2026

Il cielo è uno solo e abbraccia tutti

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale		3. DESCRITTORI Intercultura e dialogo tra culture	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 0 Per classe: 0
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): bibliteca s.matteo degli armeni	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
letture e laboratori di educazione alla diversità e al rispetto delle "culture altre".

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.d Finalità generali
1. educazione all'interculturalità

4.e Obiettivi specifici
1. sviluppare dinamiche positive di relazione
2. orientare verso l'accettazione, mettersi nei panni degli altri
3. promuovere il confronto e il dialogo
4. educare alla solidarietà e alla collaborazione promuovendo forme di cooperazione tra i bambini
5. stimolare atteggiamenti creativi che permettono di guardare l'alterità sotto l'aspetto della cresci
6. stimolare il desiderio di leggere e far scoprire le attitudini della biblioteca

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Discussione e confronto in gruppo

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
libri e materiale didattico

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia
8.e Referente del progetto: Gianfreda Margherita
8.g Telefono: 075 5772965
8.h E-mail: m.gianfreda@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 4.9.2026

Io e gli altri

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Prevenzione del bullismo e del cyberbullismo e di comportamenti a rischio	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 0 Per classe: 0
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): biblioteca s. matteo degli armeni	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
letture e laboratori di salvaguardia e protezione dal bullismo e dal cyberbullismo .

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.d Finalità generali
1. promuovere le relazioni affettive ed emotive e acquisire la consapevolezza di comportamenti a rischi

4.e Obiettivi specifici
1. introdurre i temi di identità, stereotipo e discriminazione
2. promuovere la socializzazione fra i partecipati e rafforzare la coesione del gruppo
3. stimolare la voglia di cambiamento a partire da sè,sviluppare l'immaginazione
4. promuovere la comprensione dell'impegno responsabile nell'alterità
5. sviluppare il pensiero critico e favorire la condivisione delle differenze
6. stimolare desiderio di leggere e far scoprire le attitudini della biblioteca

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Spettacolo o performance

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Educazione tra pari

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
libri e materiale didattico

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia
8.e Referente del progetto: Gianfreda Margherita
8.g Telefono: 075 5772965
8.h E-mail: m.gianfreda@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 4.9.2026

Lo snaloquace

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura; Scrittura creativa e narrazione	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 0 Per classe: 0
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca s. matteo degli armeni	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
letture e laboratori di scrittura creativa e ludica

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.d Finalità generali
1. comprendere e sperimentare la tecnica di apprendimento della lettura e della narrazione

4.e Obiettivi specifici
1. vivere la lettura delle storie come metafora e mediazione emozionale ed empatica;
2. stimolare la creatività infantile;
3. sperimentare il racconto individuale e collettivo;
4. valersi di laboratori in tema di linguaggio e del potere ludico della parola;
5. stimolare il desiderio di leggere e far scoprire le attitudini della biblioteca

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Didattica attiva

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
materiale di cancelleria

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia
8.c Sede: biblioteca s. matteo degli armeni
8.e Referente del progetto: Gianfreda Margherita
8.g Telefono: 075 5772965
8.h E-mail: m.gianfreda@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 1.9.2026

Piccoli cittadini crescono

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale		3. DESCRITTORI Educazione civica; Educazione alla legalità	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 0 Per classe: 0
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): biblitoeca s. matteo degli armeni	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
letture e laboratori di cittadinanza attiva

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.d Finalità generali
1. letture e laboratori di cittadinanza attiva

4.e Obiettivi specifici
1. conoscere gli elementi normativi di ogni comunità
2. sviluppare il senso del rispetto delle norme e dei valori che ne sono alla base
3. educare ai contenuti della regola come forma condivisa e alla reciprocità dei diritti e dei doveri
4. privilegiare il dialogo e la solidarietà quale dimensione costitutiva della comunità orizzontale
5. promuovere la comprensione dell'impegno responsabile
6. stimolare il desiderio di leggere e far scoprire le attitudini della biblioteca

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Didattica attiva

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
libri e materiale didattico

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia
8.e Referente del progetto: Gianfreda Margherita
8.g Telefono: 075 5772965
8.h E-mail: m.gianfreda@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 4.9.2026

Polvere di stelle

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Educazione ambientale; Sviluppo sostenibile	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 0 Per classe: 0
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): biblioteca s. matteo degli armeni	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
letture e laboratori di educazione allo sviluppo sostenibile

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.d Finalità generali
1. rispetto per la natura e cura della Terra

4.e Obiettivi specifici
1. sviluppare l'attenzione e la comprensione cognitiva dell'ambiente
2. rafforzare la connessione tra noi e la Terra, scoprendo le interazioni reciproche e le continuazioni
3. accrescere la consapevolezza e la comunione emotiva con le doti e i tesori del nostro pianeta
4. stimolare il desiderio di leggere e far scoprire le attitudini della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Didattica attiva

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
libri e materiale didattivo

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia
8.e Referente del progetto: Gianfreda Margherita
8.g Telefono: 075 5772965
8.h E-mail: m.gianfreda@comune.perugia,it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 4.9.2026

Semi di felicità

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo; Educazione affettiva ed emotiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 0 Per classe: 0
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): biblioteca s. matteo degli armeni	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
etture e laboratori di consapevolezza socio-emotivo

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.d Finalità generali
1. entrare in contatto con le numerose condizioni di felicità che sono disponibili qui e ora.

4.e Obiettivi specifici
1. sviluppare l'attenzione e la comprensione emotiva e cognitiva delle emozioni
2. praticare la consapevolezza delle proprie virtù e talenti
3. accrescere l'interazione reciproca tra le persone a la connessione con l'ambienta circostante
4. sviluppare l'immaginazione
5. stimolare il desiderio di leggere e far scoprire le attitudini della biblioteca

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Didattica attiva

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
libri e materiale didattico

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia
8.e Referente del progetto: Gianfreda Margherita
8.g Telefono: 075 5772965
8.h E-mail: m.gianfreda@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 2.9.2026

Si' laudato con le tue creature

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE —		3. DESCRITTORI —	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 0 Per classe: 0
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): biblioteca s. matteo degli armeni	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
letture e laboratori di corrispondenza e corresponsabilità ambientale e di ascolto ecosinfonico

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.d Finalità generali
1. rispetto per la natura e cura della Terra

4.e Obiettivi specifici
1. sviluppare l'attenzione e la comprensione cognitiva dell'ambiente
2. rafforzare la connessione tra noi e la Terra, scoprendo le interazioni reciproche e le continuazi
3. accrescere la consapevolezza e la comunione emotiva con le doti e i tesori del nostro pianeta
4. stimolare il desiderio di leggere e far scoprire le attitudini della biblioteca

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Didattica attiva

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
libri e materiale didadttico

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia
8.e Referente del progetto: Gianfreda Margherita
8.g Telefono: 075 5772965
8.h E-mail: m.gianfreda@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 4.9.2026

Un abbraccio universale

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 7. Cittadinanza, legalità e partecipazione sociale		3. DESCRITTORI Educazione alla legalità; Intercultura e dialogo tra culture	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2 ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 0 Per classe: 0
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): biblioteca s.matteo degli armeni	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
letture e laboratori di formazione normativa in tema di diritti umani e libertà fondamentali.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.d Finalità generali
1. approfondire la conoscenza della Dichiarazione dei diritti umani quali valori universali
2. quali valori universali che tutelano la dignità umana e le libertà

4.e Obiettivi specifici
1. sviluppare il rispetto per i diritti umani e per le libertà fondamentali
2. sviluppare il rispetto per i diritti umani e per le libertà fondamentali
3. conoscere la Dichiarazione universale dei diritti umani e la sua matrice etica ed interculturale
4. promuovere la comprensione dell'impegno responsabile per una comunità giusta e educazione alla pac
5. promuovere e incoraggiare la conoscenza dell'alterità e favorire la condivisione delle differenze
6. stimolare il desiderio di leggere e far scoprire le attitudini della biblioteca

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Didattica attiva

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
materiale didattico

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia
8.e Referente del progetto: Gianfreda margherita
8.g Telefono: 075 5772965
8.h E-mail: m.gianfreda@gmail.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 2.9.2026

una zebra a pois

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE —		3. DESCRITTORI —	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO due ore	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 0 Per classe: 0
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): biblioteca s. matteo degli armeni	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
letture e laboratori per storie fantastiche, giocose e burlone

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.d Finalità generali
1. offrire un contatto precoce con il libro quale esperienza viva e libera di gioco

4.e Obiettivi specifici
1. condividere il desiderio di leggere le storie ad alta voce
2. stimolare le capacità relazionali, emotive e cognitive dei bambini
3. stimolare il desiderio di leggere e far scoprire le attitudini della biblioteca

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
materiale di cancelleria

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale San Matteo degli Armeni - Comune di Perugia
8.e Referente del progetto: Margherita Gianfreda
8.g Telefono: 075 5772965
8.h E-mail: m.gianfreda@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 1.9.2025

La valigia del narratore

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura; Biblioteche scolastiche e pubbliche	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e trenta circa	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: nessuno Per classe: nassuno
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca comunale Sandro Penna, Viale San Sisto (snc), Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Una visita guidata alla scoperta della biblioteca, del suo materiale e delle sue molteplici attività.
A seguire lettura espressiva ad alta voce di testi selezionati in base all'età degli alunni e un tuffo fra i libri in libertà per scegliere in autonomia secondo i propri gusti.
Attraverso la mediazione della parola scritta, delle immagini e delle storie, i ragazzi hanno la possibilità di esplorare anche temi complessi proiettandoli sui personaggi dei libri.
Per le classi della scuola secondaria di primo grado è possibile richiedere, contestualmente alla visita, anche un laboratorio di scrittura molto semplice: "Ma come va a finire questa storia"

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde all'esigenza educativa di sviluppare l'amore per la lettura e promuovere la biblioteca come luogo in cui coltivare questa indispensabile attività in uno spazio neutro, sicuro e non giudicante. La biblioteca si affianca alla scuola nel promuovere la lettura in quanto strumento formativo, di crescita culturale, di approfondimento emotivo e di sviluppo dello spirito critico. Come sostiene Franco Fabbroni in città ci sono molte aule didattiche decentrate: le teche, tra cui le biblioteche e i parchi (Franco Fabbroni "Educare in città" Editori Riuniti, 2000). Risulta adeguato per ciascun ordine scolastico, adattando modalità e letture alla fascia d'età.
Fonti citate: Fabbroni, 2000 (Educare in città, Editori Riuniti)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
La biblioteca si propone come un alleato prezioso per la scuola, nella consapevolezza che nessun istituto può più svolgere in solitudine il suo compito formativo, che si presenta oggi sempre più complesso. Per la sua vocazione e per le sue caratteristiche la biblioteca è in grado di venire incontro ad ogni attività ed obiettivo educativo della scuola mantenendo la sua fisionomia di luogo pacifico e rassicurante in cui la lettura è in primo luogo un passatempo piacevole.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto prevede un primo contatto con le scuole interessate per illustrare le peculiarità della visita alla biblioteca dando la possibilità di calibrare quanto programmato sulle esigenze particolari degli insegnanti e della classe.

4.d Finalità generali
1. Diffusione ed educazione al piacere della lettura.
2. Promozione della biblioteca come luogo di incontro, di scambio e di conoscenza

4.e Obiettivi specifici
1. Contatto con il libro in libertà
2. Sviluppo della capacità di ascolto, rielaborazione e confronto
3. Conoscenza della biblioteca come luogo familiare, neutro e non giudicante
4. Sviluppo delle capacità relazionali e del rispetto delle regole

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Gli alunni saranno attivamente coinvolti nel percorso che descrive le modalità di funzionamento e i materiali della biblioteca, conducendoli ad esplorarne gli scaffali, le postazioni e i diversi angoli. Saranno poste loro domande pertinenti volte a comprendere che cos'è un bene comune e come sia necessario prendersene cura. Saranno mostrate immagini che spiegano che cosa si può fare alla Sandro Penna. Nella selezione di libri dal leggere saranno scelti quelli che gli alunni preferiranno, che saranno commentati insieme. Si cercherà di far sperimentare che la lettura è un momento piacevole, che esistono libri divertenti e appassionanti, che per ciascun lettore c'è il suo libro. Si lasceranno liberi gli alunni di scegliere in libertà tra i libri posti sugli scaffali quelli che li attraggono

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Tutti i materiali della biblioteca, compresi i materiali di supporto

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a tutti gli studenti della scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di primo grado senza la richiesta di alcun requisito. Il generale le biblioteche si presentano come luogo inclusivo e democratico atto a promuovere il benessere del cittadino. La biblioteca Sandro Penna è accessibile strutturalmente e fruibile nei suoi materiali da ogni tipo di utente, considerando le condizioni di salute, la provenienza geografica, l' appartenenza socio-culturale, la matrice linguistica.
La biblioteca è dotata di materiale dedicato a chi manifesta bisogni speciali di lettura e libri in lingua originale, che saranno illustrati e utilizzati nel progetto

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia
8.b Forma giuridica: Biblioteca comunale
8.c Sede: Perugia, viale San Sisto (snc)
8.d Sito web: Comune di Perugia voce Biblioteche
8.e Referente del progetto: Rosanna Valigi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Coordinatrice Biblioteca Sandro Penna
8.g Telefono: 075 5772943
8.h E-mail: ro.valigi@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Da più di trent'anni le biblioteche comunali di Perugia organizzano visite guidate rivolte alle classi scolastiche con il fine di promuovere la lettura e la biblioteca. L'esperienza maturata in questa direzione è vasta e approfondita, e si è espressa anche attraverso visite guidate a tema. La pace, il rispetto, la parità di genere, l' identità, il diritto alla felicità, i generi letterari, l' Olocausto, il mito, sono solo alcuni dei temi al centro delle visite realizzate dalla biblioteca Sandro Penna dedicate alle scuole

9.b Operatori
1. **Caterina Barbieri** — *ideatrice operatrice*
Istruttore direttivo culturale biblioteche di pubblica lettura
2. **Maria Caporali** — *ideatrice operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura
3. **Marinella Caporalini** — *ideatrice operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura
4. **Lucia Mariani** — *ideatrice operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 01/09/2026
Nome e cognome del proponente: Rosanna Valigi
In qualità di: coordinatrice della biblioteca Sandro Penna

Vivere la natura

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Educazione ambientale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e trenta circa	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: nessuno Per classe: nessuno
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca Sandro Penna, viale San Sisto (snc) Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Breve visita guidata alla scoperta della biblioteca, del suo materiale e delle sue molteplici attività anche attraverso un tuffo fra i libri in libertà per scegliere in autonomia secondo i propri gusti.
Lettura espressiva ad alta voce di testi sulla natura nei suoi molteplici aspetti: piante, animali, ambienti, stagioni, spazio, ecologia...
Le insegnanti, volendo, potranno richiedere di circoscrivere il tema solo ad alcuni aspetti.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto corrisponde a quanto contenuto nelle Indicazioni nazionali per il curriculo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione 2025 : "La cura affettiva delle relazioni nei microcosmi delle aule non può dissociarsi dalla cura del pianeta Terra perché tutto ciò che accade nel mondo influenza la vita delle singole persone. E ogni persona, nel suo piccolo,tiene nelle sue mani una parte della responsabilità nei confronti del futuro del nostro pianeta"
La necessità di sviluppare una "intelligenza ecologica" è al centro della riflessione di Daniel Goleman , il quale pone, accanto all'intelligenza sociale e quella emotiva, che incrementano l'abilità di vedere la realtà adottando la prospettiva altrui proprio l'intelligenza ecologica, rivolta alla comprensione della natura
Fonti citate: Indicazioni nazionali per il curricolo, 2025; Goleman (citato senza anno)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si collega ai curricola e alle esperienze previste nelle scuole dell'infanzia affrontando l'esigenza educativa relativa all'ambiente attraverso la lettura espressiva e ad alta voce. Pertanto,in maniera ludica e corale, mira a creare una esperienza che farà parte del bagaglio emotivo al quale il bambino potrà attingere nel suo rapportarsi con il mondo

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto prevede un primo contatto con le scuole interessate per illustrare le peculiarità della visita alla biblioteca dando la possibilità di calibrare quanto programmato sulle esigenze particolari degli insegnanti e della classe.

4.d Finalità generali
1. Promozione della biblioteca come luogo di incontro, di scambio e di conoscenza.
2. Contatto precoce con il libro in libertà, gioia e consapevolezza. Educazione al piacere di leggere
3. Sviluppo della coscienza ecologica

4.e Obiettivi specifici
1. Conoscenza della biblioteca come luogo familiare e piacevole
2. Sviluppo della capacità di ascolto, rielaborazione e confronto
3. Veicolare la consapevolezza della natura e l'importanza di proteggerla

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Gli alunni saranno attivamente coinvolti nel percorso che descrive le modalità di funzionamento e i materiali della biblioteca, conducendoli ad esplorarne gli scaffali, le postazioni e i diversi angoli. Saranno mostrate immagini che spiegano che cosa si può fare alla Sandro Penna. Si lasceranno liberi gli alunni di aggirarsi tra gli scaffali e di scegliere i libri che li attraggono per sfogliarli autonomamente.
Saranno proposte semplici letture sulla natura nei suoi molteplici aspetti, disponendo i bambini in cerchio sul tappetone della biblioteca con il lettore seduto fra di loro. La lettura ad alta voce sarà particolarmente espressiva e con semplicissime domande si cercherà di approfondire il tema in oggetto

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Tutti i materiali della biblioteca, compresi i materiali di supporto

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli studenti della scuola dell'infanzia senza la richiesta di alcun requisito. Il generale le biblioteche si presentano come luogo inclusivo e democratico atto a promuovere il benessere del cittadino. La biblioteca Sandro Penna è accessibile strutturalmente e fruibile nei suoi materiali da ogni tipo di utente, considerando le condizioni di salute, la provenienza geografica, l'appartenenza socio-culturale, la matrice linguistica.
La biblioteca è dotata di materiale dedicato a chi manifesta bisogni speciali di lettura e libri in lingua originale, che saranno illustrati e utilizzati nel progetto

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia
8.b Forma giuridica: Biblioteca comunale
8.c Sede: Perugia viale San Sisto (snc)
8.d Sito web: Comune di Perugia voce Biblioteche
8.e Referente del progetto: Rosanna Valigi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Coordinatrice Biblioteca Sandro Penna
8.g Telefono: 075 5772943
8.h E-mail: ro.valigi@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Da più di trent'anni le biblioteche comunali di Perugia organizzano visite guidate rivolte alle classi scolastiche con il fine di promuovere la lettura e la biblioteca. L'esperienza maturata in questa direzione è vasta e approfondita, e si è espressa anche attraverso visite guidate a tema. La pace, il rispetto, la parità di genere, l' identità, il diritto alla felicità, i generi letterari, l' Olocausto, il mito, sono solo alcuni dei temi al centro delle visite realizzate dalla biblioteca Sandro Penna dedicate alle scuole

9.b Operatori
1. **Caterina Barbieri** — *ideatrice operatrice*
Istruttore direttivo culturale biblioteche pubblica lettura
2. **Maria Caporali** — *ideatrice operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura
3. **Marinella Caporalini** — *ideatrice operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura
4. **Lucia Mariani** — *ideatrice operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 01/09/2026
Nome e cognome del proponente: Rosanna Valigi
In qualità di: Coordinatrice Biblioteca Sandro Penna

Tu chiamale se vuoi...emozioni

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Educazione affettiva ed emotiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e trenta circa	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: nessuno Per classe: nessuno
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca Sandro Penna viale San Sisto (snc) Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Una breve visita guidata alla scoperta della biblioteca, del suo materiale e delle sue molteplici attività anche attraverso un tuffo fra i libri in libertà per scegliere in autonomia secondo i propri gusti, cui seguirà la lettura espressiva ad alta voce di testi che hanno come tema le emozioni e la capacità/incapacità di esprimerle.
Le insegnanti, volendo, potranno richiedere di circoscrivere il tema solo ad alcuni aspetti.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto viene incontro all' esigenza di affrontare in età precoce il mondo delle emozioni, dando un senso al caos dei sentimenti insegnando a riconoscerli e gestirli. Alberto Pellai, noto scrittore, medico e psicoterapeuta, insiste in ogni suo libro sulla necessità dell' educazione emotiva per una crescita sana dell'anima ma soprattutto della mente.
La lettura del libro illustrato consente al bambino di riflettere con serenità sulle dinamiche alla base del suo comportamento e gli fornisce lo strumento per accettarle e soprattutto per poterle esprimere
Fonti citate: Pellai (citato senza anno)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si delinea come un approfondimento della didattica delle emozioni che fa parte dei curricula della scuola dell'infanzia. La lettura ad alta voce in un ambiente accattivante e neutro può certamente essere un ausilio per il raggiungimento da parte del bambino dei suoi traguardi conoscitivi ed emotivi.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto prevede un primo contatto con le scuole interessate per illustrare le peculiarità della visita alla biblioteca dando la possibilità di calibrare quanto programmato sulle esigenze particolare dell'insegnante e della classe

4.d Finalità generali
1. Educazione al piacere della lettura attraverso il contatto precoce con il libro
2. Promozione della biblioteca come luogo di incontro, di scambio e di conoscenza
3. Sviluppo dell'intelligenza emotiva

4.e Obiettivi specifici
1. Contatto con il libro in libertà
2. Sviluppo della capacità di ascolto, rielaborazione e confronto
3. Conoscenza della biblioteca come luogo familiare e piacevole
4. Capacità di riconoscere i propri stati d'animo e abitudine ad esprimerli serenamente

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Gli alunni saranno attivamente coinvolti nel percorso che descrive le modalità di funzionamento e i materiali della biblioteca, conducendoli ad esplorarne gli scaffali, le postazioni e i diversi angoli. Saranno mostrate immagini che spiegano che cosa si può fare alla Sandro Penna. Si lasceranno liberi gli alunni di aggirarsi tra gli scaffali e di scegliere i libri che li attraggono per sfogliarli autonomamente.
Saranno proposte semplici letture sulle emozioni nei loro molteplici aspetti, disponendo i bambini in cerchio sul tappetone della biblioteca con il lettore seduto fra di loro. La lettura ad alta voce sarà particolarmente espressiva e con semplicissime domande si cercherà di approfondire il tema in oggetto

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Tutti i materiali della biblioteca, compresi i materiali di supporto

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli studenti della scuola dell'infanzia senza la richiesta di alcun requisito. Il generale le biblioteche si presentano come luogo inclusivo e democratico atto a promuovere il benessere del cittadino. La biblioteca Sandro Penna è accessibile strutturalmente e fruibile nei suoi materiali da ogni tipo di utente, considerando le condizioni di salute, la provenienza geografica, l' appartenenza socio-culturale, la matrice linguistica.
La biblioteca è dotata di materiale dedicato a chi manifesta bisogni speciali di lettura e libri in lingua originale, che saranno illustrati e utilizzati nel progetto

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia
8.b Forma giuridica: Biblioteca comunale
8.c Sede: Viale San Sisto (snc) Perugia
8.d Sito web: Comune di Perugia voce Biblioteche
8.e Referente del progetto: Rosanna Valigi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Coordinatrice Biblioteca Sandro Penna
8.g Telefono: 075 5772943
8.h E-mail: ro.valigi@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Da più di trent'anni le biblioteche comunali di Perugia organizzano visite guidate rivolte alle classi scolastiche con il fine di promuovere la lettura e la biblioteca. L'esperienza maturata in questa direzione è vasta e approfondita, e si è espressa anche attraverso visite guidate a tema. La pace, il rispetto, la parità di genere, l' identità, il diritto alla felicità, i generi letterari, l' Olocausto, il mito, sono solo alcuni dei temi al centro delle visite realizzate dalla biblioteca Sandro Penna dedicate alle scuole

9.b Operatori
1. **Caterina Barbieri** — *ideatrice operatrice*
Istruttore direttivo culturale biblioteche pubblica lettura
2. **Maria Caporali** — *ideatrice operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura
3. **Marinella Caporalini** — *ideatrice operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura
4. **Lucia Mariani** — *ideatrice operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 01/09/2026
Nome e cognome del proponente: Rosanna Valigi
In qualità di: Coordinatrice Biblioteca Sandro Penna

Vorrei un tempo lento

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Benessere psicologico e prevenzione del disagio	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e trenta circa	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: nessuno Per classe: nessuno
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca comunale Sandro Penna, viale San Sisto (snc) Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
I bambini sono spesso costretti a subire i ritmi serrati della contemporaneità, non consoni alle loro necessità di osservazione, sperimentazione, immaginazione.
Ad una breve visita guidate alla biblioteca seguirà la lettura espressiva ad alta voce di testi di diverso tipo (narrativa per bambini e ragazzi, albi illustrati, libri ad alta leggibilità, libri CAA, libri in rima, poesie). Verranno proposte storie che si focalizzano sull'importanza di ritrovare un tempo più lento, più "umano" e vicino alle esigenze dei bambini.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto corrisponde all'idea che si sta imponendo nella scuola primaria della necessità di contrastare la frenesia della giornata dei bambini per recuperare la centralità del loro benessere e la qualità (piuttosto che la quantità) dell'apprendimento.
Ne "La pedagogia della lumaca. Per una scuola lenta e non violenta", Emi, 2015, Gianfranco Zavalloni indica delle strategie didattiche di rallentamento utili a far vivere la scuola come un luogo in cui si cresce in modo naturale e tranquillo.
Fonti citate: Zavalloni, 2015 (La pedagogia della lumaca, Emi)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
La biblioteca può essere vissuta come un luogo sereno in cui vivere senza fretta, attardandosi a scegliere un libro, che si legge piano piano, in libertà e nel rispetto dei propri ritmi. Un tempo lento necessario alla scoperta di se stessi, al saper riconoscere e nominare le proprie emozioni e, conseguentemente, instaurare relazioni positive con gli altri. Ciò corrisponde al ruolo educativo fondamentale della scuola primaria e ad un nuovo approccio didattico più rispettoso dei tempi e delle caratteristiche individuali del bambino e dell'infanzia in generale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto prevede un primo contatto con le scuole interessate per illustrare le peculiarità della visita alla biblioteca dando la possibilità di calibrare quanto programmato sulle esigenze particolari degli insegnanti e della classe.

4.d Finalità generali
1. Educazione al piacere della lettura anche attraverso il contatto con il libro in libertà.
2. Promozione della biblioteca come luogo di incontro e di conoscenza da vivere senza fretta né ansia
3. Vivere la lettura come un passatempo rilassante e coinvolgente

4.e Obiettivi specifici
1. Conoscenza della biblioteca come luogo sereno, da vivere in modo autonomo, senza costrizioni
2. Sviluppo della capacità di ascolto, rielaborazione e confronto.
3. Recupero dell'importanza dell'immaginazione, del pensiero, del perdersi nell'osservazione spontanea

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Gli alunni saranno attivamente coinvolti nel percorso che descrive le modalità di funzionamento e i materiali della biblioteca, conducendoli ad esplorarne gli scaffali, le postazioni e i diversi angoli. Saranno mostrate immagini che spiegano che cosa si può fare alla Sandro Penna. Si lasceranno liberi gli alunni di aggirarsi tra gli scaffali e di scegliere i libri che li attraggono per sfogliarli autonomamente.
Saranno proposte letture sulla necessità e sul piacere di andare piano, utilizzando soprattutto albi illustrati. Si approfondirà il tema coinvolgendo gli alunni in un sereno dibattito

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Tutti i materiali della biblioteca, compresi i materiali di supporto

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli studenti della scuola primaria senza la richiesta di alcun requisito. Il generale le biblioteche si presentano come luogo inclusivo e democratico atto a promuovere il benessere del cittadino. La biblioteca Sandro Penna è accessibile strutturalmente e fruibile nei suoi materiali da ogni tipo di utente, considerando le condizioni di salute, la provenienza geografica, l'appartenenza socio-culturale, la matrice linguistica.
La biblioteca è dotata di materiale dedicato a chi manifesta bisogni speciali di lettura e libri in lingua originale, che saranno illustrati e utilizzati nel progetto

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia
8.b Forma giuridica: Biblioteca comunale
8.c Sede: Perugia, Viale San Sisto (snc)
8.d Sito web: Comune di Perugia voce Biblioteche
8.e Referente del progetto: Rosanna Valigi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Coordinatrice Biblioteca Sandro Penna
8.g Telefono: 075 5772943
8.h E-mail: ro.valigi@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Da più di trent'anni le biblioteche comunali di Perugia organizzano visite guidate rivolte alle classi scolastiche con il fine di promuovere la lettura e la biblioteca. L'esperienza maturata in questa direzione è vasta e approfondita, e si è espressa anche attraverso visite guidate a tema. La pace, il rispetto, la parità di genere, l' identità, il diritto alla felicità, i generi letterari, l' Olocausto, il mito, sono solo alcuni dei temi al centro delle visite realizzate dalla biblioteca Sandro Penna dedicate alle scuole

9.b Operatori
1. **Caterina Barbieri** — *ideatrice e operatrice*
Istruttore direttivo culturale biblioteche pubblica lettura
2. **Maria Caporali** — *ideatrice e operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura
3. **Marinella Caporalini** — *ideatrice e operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura
4. **Lucia Mariani** — *Ideatrice e operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 01/09/2026
Nome e cognome del proponente: Rosanna Valigi
In qualità di: Coordinatrice Biblioteca Sandro Penna

Il litigio litigato

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo; Educazione affettiva ed emotiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e trenta circa	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: nessuno Per classe: nessuno
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca comunale Sandro Penna, viale San Sisto (snc) Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Ad una breve visita guidata alla biblioteca seguirà la lettura espressiva ad alta voce di testi di diverso tipo (narrativa per bambini e ragazzi, albi illustrati, libri ad alta leggibilità, libri CAA, libri in rima, poesie) che affrontano il tema del conflitto. Si intende aiutare i bambini a capire che il conflitto fa parte delle relazioni umane e che è importante gestirlo in modo costruttivo per poter vivere serenamente contesti e relazioni.
Il conflitto verrà affrontato nelle sue diverse sfaccettature: litigio, disagio interiore, guerra…

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La scuola si trova a dover fronteggiare quei problemi di comportamento che nascono dal disagio interiore degli alunni e che spesso si traducono in conflitti che compromettono l'armonia della classe (Rita Fabiani e Claudio Passantino "Risolvere i conflitti in classe" Erickson, 2013). Il progetto vuole essere un ausilio in tal senso, decostruendo, attraverso letture piacevoli e significative, il litigio, per scoprire che il conflitto è naturale e non va evitato o represso, ma sostituito con il dialogo.
Fonti citate: Fabiani e Passantino, 2013 (Risolvere i conflitti in classe, Erickson)

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto viene incontro ai generali obiettivi educativi della scuola primaria che mirano alla formazione della consapevolezza della propria unicità, alla capacità di abitare il mondo, al saper gestire relazioni interpersonali feconde. La lettura di albi illustrati dedicati permette un apprendimento condiviso e piacevole

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto prevede un primo contatto con le scuole interessate per illustrare le peculiarità della visita alla biblioteca dando la possibilità di calibrare quanto programmato sulle esigenze particolari degli insegnanti e della classe.

4.d Finalità generali
1. Educazione al piacere della lettura anche attraverso il contatto con il libro in libertà
2. Promozione della biblioteca come luogo di incontro e conoscenza in cui instaurare relazioni positive
3. Gestione dei conflitti

4.e Obiettivi specifici
1. Conoscenza della biblioteca come luogo familiare ed amichevole
2. Sviluppo della capacità di ascolto, rielaborazione e confronto
3. Scoperta attraverso la sua decostruzione che il conflitto non va evitato ma trasformato in confronto

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Gli alunni saranno attivamente coinvolti nel percorso che descrive le modalità di funzionamento e i materiali della biblioteca, conducendoli ad esplorarne gli scaffali, le postazioni e i diversi angoli. Saranno mostrate immagini che spiegano che cosa si può fare alla Sandro Penna. Si lasceranno liberi gli alunni di aggirarsi tra gli scaffali e di scegliere i libri che li attraggono per sfogliarli autonomamente.
Saranno proposte letture sul litigio e sul conflitto, utilizzando soprattutto albi illustrati. Si approfondirà il tema coinvolgendo gli alunni in un sereno dibattito

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Tutti i materiali della biblioteca, compresi i materiali di supporto

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli studenti della scuola primaria senza la richiesta di alcun requisito. Il generale le biblioteche si presentano come luogo inclusivo e democratico atto a promuovere il benessere del cittadino. La biblioteca Sandro Penna è accessibile strutturalmente e fruibile nei suoi materiali da ogni tipo di utente, considerando le condizioni di salute, la provenienza geografica, l'appartenenza socio-culturale, la matrice linguistica.
La biblioteca è dotata di materiale dedicato a chi manifesta bisogni speciali di lettura e libri in lingua originale, che saranno illustrati e utilizzati nel progetto

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia
8.b Forma giuridica: Biblioteca comunale
8.c Sede: Perugia, viale San Sisto (snc)
8.d Sito web: Biblioteche comunale voce Biblioteche
8.e Referente del progetto: Rosanna valigi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Coordinatrice Biblioteca Sandro Penna
8.g Telefono: 075 5772943
8.h E-mail: ro.valigi@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Da più di trent'anni le biblioteche comunali di Perugia organizzano visite guidate rivolte alle classi scolastiche con il fine di promuovere la lettura e la biblioteca. L'esperienza maturata in questa direzione è vasta e approfondita, e si è espressa anche attraverso visite guidate a tema. La pace, il rispetto, la parità di genere, l' identità, il diritto alla felicità, i generi letterari, l' Olocausto, il mito, sono solo alcuni dei temi al centro delle visite realizzate dalla biblioteca Sandro Penna dedicate alle scuole

9.b Operatori
1. **Caterina Barbieri** — *ideatrice e operatrice*
Istruttore direttivo culturale biblioteche pubblica lettura
2. **Maria Caporali** — *ideatrice e operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura
3. **Marinella Caporalini** — *ideatrice e operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura
4. **Lucia Mariani** — *ideatrice e operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 01/09/2026
Nome e cognome del proponente: Rosanna Valigi
In qualità di: Coordinatrice Biblioteca Sandro Penna

Una visita...da paura! Alla scoperta del genere horror

SOGGETTO PROPONENTE Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura; Storytelling e pratiche narrative	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e trenta circa	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: nessuno Per classe: nessuno
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca comunale Sandro Penna, viale San Sisto (snc) Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Attraverso letture e suggestioni tratte da diversi autori, verrà presentato un breve excursus nella letteratura del mistero illustrando le caratteristiche del genere horror e che cosa lo distingue dal thriller e dal giallo.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Una breve storia del genere e un'analisi dei suoi meccanismi narrativi si pongono come mezzo per esplorare ed elaborare i temi del male, della morte e della paura. Dalle versioni originali della fiaba tradizionale ai racconti sofisticati di S. King, indagare l'horror è indagare le paure, immedesimarsi, farsi risucchiare, affrontare attraverso le pagine scritte (uno spazio sicuro) l'ansia e l'angoscia che tanta parte hanno in età adolescenziale

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il genere horror è uno dei generi letterari che vengono proposti nel corso del ciclo della scuola secondaria di primo grado. Il progetto pertanto costituisce un approfondimento del curricolo scolastico contribuendo al raggiungimento delle competenze e delle capacità personali interiori

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto prevede un primo contatto con le scuole interessate per illustrare le peculiarità della visita alla biblioteca dando la possibilità di calibrare quanto programmato sulle esigenze particolari degli insegnanti e della classe.

4.d Finalità generali
1. Promozione della biblioteca come luogo di incontro, di scambio e di conoscenza
2. Educazione al piacere della lettura anche attraverso il contatto con il libro in libertà.
3. Conoscere le caratteristiche e la storia del genere horror

4.e Obiettivi specifici
1. Conoscenza della biblioteca come luogo stimolante ed amichevole
2. Riconoscere le differenze tra horror e sue varie declinazioni e comprenderne le strutture narrative
3. Offrire uno spazio sicuro (la pagina scritta) per esplorare e razionalizzare le proprie paure

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il progetto adotta una metodologia fortemente attiva e partecipativa.
Non si tratta di una lezione frontale, ma di un momento di lettura condivisa stimolando l'interazione con gli studenti sulla base delle letture svolte e incoraggiando riflessioni e confronti.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Tutti i materiali della biblioteca, compresi i materiali di supporto

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo grado senza la richiesta di alcun requisito. Il generale le biblioteche si presentano come luogo inclusivo e democratico atto a promuovere il benessere del cittadino. La biblioteca Sandro Penna è accessibile strutturalmente e fruibile nei suoi materiali da ogni tipo di utente, considerando le condizioni di salute, la provenienza geografica, l'appartenenza socio-culturale, la matrice linguistica.
La biblioteca è dotata di materiale dedicato a chi manifesta bisogni speciali di lettura e libri in lingua originale, che saranno illustrati e utilizzati nel progetto

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia
8.b Forma giuridica: Biblioteca comunale
8.c Sede: Perugia Viale san Sisto (snc)
8.d Sito web: Comune di Perugia voce Biblioteche
8.e Referente del progetto: Rosanna Valigi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Coordinatrice Biblioteca Sandro Penna
8.g Telefono: 075 5772943
8.h E-mail: ro.valigi@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Da più di trent'anni le biblioteche comunali di Perugia organizzano visite guidate rivolte alle classi scolastiche con il fine di promuovere la lettura e la biblioteca. L'esperienza maturata in questa direzione è vasta e approfondita, e si è espressa anche attraverso visite guidate a tema. La pace, il rispetto, la parità di genere, l' identità, il diritto alla felicità, i generi letterari, l' Olocausto, il mito, sono solo alcuni dei temi al centro delle visite realizzate dalla biblioteca Sandro Penna dedicate alle scuole

9.b Operatori
1. **Caterina Barbieri**
Istruttore direttivo culturale biblioteche pubblica lettura
2. **Maria Caporali**
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura
3. **Marinella Caporalini**
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura
4. **Lucia Mariani**
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 01/09/2026
Nome e cognome del proponente: Rosanna Valigi
In qualità di: Coordinatrice Biblioteca Sandro Penna

Diamo voce al rispetto. Percorsi di lettura su rispetto, diversità e consenso

SOGGETTO PROPONENTE **Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo; Prevenzione del bullismo e del cyberbullismo e di comportamenti a rischio	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e trenta circa	5.D.3 CADENZA PREVISTA —	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: nessuno Per classe: nessuno
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI Museo, biblioteca o istituzione culturale Indirizzo (altra sede): Biblioteca comunale Sandro Penna, viale San Sisto (snc) Perugia	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Lettura espressiva ad alta voce di brani di diversi autori per parlare di rispetto dei confini e della dignità della persona, di valorizzazione di sé, di consenso e libertà personale, di contrasto di ogni forma di discriminazione.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La preadolescenza rappresenta un momento cruciale per la costruzione dell'identità e la definizione delle prime relazioni interpersonali autonome. Verrà proposta la lettura espressiva ad alta voce di brani di diversi autori per parlare di rispetto dei confini e della dignità della persona, di valorizzazione di sé, di consenso e libertà personale, di contrasto di ogni forma di discriminazione.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto viene incontro alle esigenze formative della scuola secondaria di primo grado affrontando ed approfondendo i concetti di rispetto dei confini altrui, valorizzazione delle diversità e cultura del consenso (sia fisico che digitale), che diventano bussole fondamentali per prevenire fenomeni di bullismo, cyberbullismo e disagio relazionale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il progetto prevede un primo contatto con le scuole interessate per illustrare le peculiarità della visita alla biblioteca dando la possibilità di calibrare quanto programmato sulle esigenze particolari degli insegnanti e della classe.

4.d Finalità generali
1. Educazione al piacere della lettura anche attraverso il contatto con il libro in libertà.
2. Promozione della biblioteca come luogo di incontro, di scambio e di conoscenza.
3. Comprensione che ogni relazione sana si basa sulla libertà e sull'empatia

4.e Obiettivi specifici
1. Conoscenza della biblioteca come luogo amichevole e libero
2. Sottolineare l'importanza del consenso come fondamento del rispetto e della libertà personale.
3. Stimolare la capacità di ascolto per un dialogo costruttivo
4. Sviluppare l'empatia attraverso l'analisi di differenti punti di vista e background culturali

4.f Prodotto o momento conclusivo
Nessun prodotto finale previsto

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Discussione e confronto in gruppo; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Non si tratta di una lezione frontale, ma di un momento di lettura condivisa che stimola l'interazione con gli studenti sulla base delle letture svolte e incoraggiando riflessioni e confronti.
Nella lettura verranno utilizzati anche linguaggi editoriali vicini alla loro sensibilità (graphic novel, albi illustrati e saggistica divulgativa).

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Tutti i materiali della biblioteca, compresi i materiali di supporto

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli studenti della scuola secondaria di primo grado senza la richiesta di alcun requisito. Il generale le biblioteche si presentano come luogo inclusivo e democratico atto a promuovere il benessere del cittadino. La biblioteca Sandro Penna è accessibile strutturalmente e fruibile nei suoi materiali da ogni tipo di utente, considerando le condizioni di salute, la provenienza geografica, l'appartenenza socio-culturale, la matrice linguistica.
La biblioteca è dotata di materiale dedicato a chi manifesta bisogni speciali di lettura e libri in lingua originale, che saranno illustrati e utilizzati nel progetto

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Biblioteca comunale Sandro Penna Comune di Perugia
8.b Forma giuridica: Biblioteca comunale
8.c Sede: Perugia Viale San Sisto (snc)
8.d Sito web: Comune di Perugia voce Biblioteche
8.e Referente del progetto: Rosanna Valigi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Coordinatrice Biblioteca Sandro Penna
8.g Telefono: 075 5772943
8.h E-mail: ro.valigi@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Da più di trent'anni le biblioteche comunali di Perugia organizzano visite guidate rivolte alle classi scolastiche con il fine di promuovere la lettura e la biblioteca. L'esperienza maturata in questa direzione è vasta e approfondita, e si è espressa anche attraverso visite guidate a tema. La pace, il rispetto, la parità di genere, l' identità, il diritto alla felicità, i generi letterari, l' Olocausto, il mito, sono solo alcuni dei temi al centro delle visite realizzate dalla biblioteca Sandro Penna dedicate alle scuole

9.b Operatori
1. **Caterina Barbieri** — *ideatrice e operatrice*
Istruttore direttivo culturale biblioteche pubblica lettura
2. **Maria Caporali** — *ideatrice e operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura
3. **Marinella Caporalini** — *ideatrice e operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura
4. **Lucia Mariani** — *ideatrice e operatrice*
Istruttore culturale biblioteche pubblica lettura

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 01/09/2026
Nome e cognome del proponente: Rosanna Valigi
In qualità di: Coordinatrice Biblioteca Sandro Penna

L'Arte Marziale:L'Hapkido

SOGGETTO PROPONENTE Associazione Sportiva Dilettantistica Hapkido Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive; Psicomotricità educativa e funzionale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 6	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2	5.D.3 CADENZA PREVISTA da ottobre a maggio secondo le esigenze della scuola	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 15
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone un'esperienza educativa attraverso l'arte marziale "Hapkido", promuovendo il benessere psicofisico e la crescita fisica, mentale e sociale degli studenti. Gli esercizi e le tecniche di base favoriscono coordinazione, equilibrio, flessibilità e consapevolezza del corpo, sviluppando al tempo stesso disciplina, autocontrollo, rispetto e collaborazione.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde all'esigenza di promuovere il benessere psicofisico degli alunni attraverso un'attività motoria strutturata. La pratica dell'Hapkido propone esercizi di riscaldamento e tecniche di base orientati allo sviluppo della coordinazione, dell'equilibrio, della flessibilità, della mobilità articolare e della consapevolezza del corpo. L'attività favorisce inoltre disciplina, autocontrollo, rispetto e collaborazione.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con l'educazione motoria attraverso attività dedicate alla conoscenza e al controllo del corpo, alla coordinazione dei movimenti, all'equilibrio e all'orientamento nello spazio. La pratica favorisce l'acquisizione di schemi motori e il rispetto delle regole, promuovendo contemporaneamente autocontrollo, disciplina e collaborazione nelle attività individuali e di gruppo.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il percorso può integrarsi con la normale programmazione di educazione motoria attraverso esercizi di riscaldamento, mobilità, coordinazione, equilibrio e controllo posturale. Le attività possono costituire un approfondimento pratico del lavoro sul corpo e sul movimento, affiancando agli aspetti motori l'attenzione alle regole, al rispetto reciproco, all'autocontrollo e alla collaborazione.

4.d Finalità generali
1. Autocontrollo
2. Rispetto
3. Concentrazione

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare le tecniche di base dell'Hapkido
2. Sviluppare coordinazione, equilibrio e controllo del movimento.
3. Migliorare flessibilità, mobilità e consapevolezza del corpo.
4. Applicare le regole e le indicazioni previste durante l'attività.
5. Sviluppare disciplina e autocontrollo.
6. Collaborare con i compagni nel rispetto reciproco.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Al termine del percorso potrà essere realizzato un momento conclusivo nel quale gli alunni presenteranno una selezione degli esercizi e delle tecniche di base apprese durante gli incontri. La restituzione consentirà di condividere con la scuola e le famiglie il percorso svolto e i progressi raggiunti.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Attività motoria o psicomotoria; Osservazione diretta ed esplorazione; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività saranno proposte in forma progressiva e adeguata all'età degli alunni, attraverso spiegazione, dimostrazione pratica ed esecuzione guidata. Gli esercizi individuali e di gruppo permetteranno agli alunni di sperimentare direttamente le tecniche di base dell'Hapkido, nel rispetto delle regole, dei tempi di apprendimento e delle condizioni di sicurezza.
Le attività saranno svolte attraverso dimostrazioni pratiche, esercizi guidati e partecipazione diretta degli alunni. Gli esercizi saranno proposti progressivamente e adattati all'età, favorendo l'apprendimento attraverso l'esperienza. Gli alunni parteciperanno individualmente e in gruppo, sperimentando le tecniche di base dell'Hapkido con particolare attenzione alla coordinazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra scolastica o altro spazio idoneo allo svolgimento in sicurezza delle attività motorie.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
I materiali e le attrezzature didattiche necessarie per lo svolgimento delle attività del Taekwondo sono messi a disposizione dall'Associazione Sportiva Dilettantistica Hapkido Perugia.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli alunni della scuola secondaria di I grado e propone attività motorie adeguate all'età. Gli esercizi e le tecniche di base saranno proposti con gradualità, rispettando le capacità individuali e le condizioni di sicurezza. Ove possibile, saranno adattati esercizi, tempi, modalità di esecuzione e materiali per favorire la partecipazione degli alunni con disabilità, bisogni educativi speciali, difficoltà linguistiche o altre necessità specifiche, in collaborazione con gli insegnanti.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione Sportiva Dilettantistica Hapkido Perugia
8.b Forma giuridica: Associazione Sportiva Dilettantistica (ASD)
8.c Sede: Via A. della Corgna n. 10/F – 06124 Perugia (PG)
8.d Sito web: www.holangidojang.com
8.e Referente del progetto: Mohsen Hafezi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Responsabile del progetto; Maestro Holangi (Mohsen Hafezi), nome d'arte con cui svolge la propria at
8.g Telefono: 349 142 8621
8.h E-mail: info@holangidojang.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
La ASD Hapkido Perugia opera nel territorio di Perugia nell'insegnamento e nella promozione delle arti marziali, con attività rivolte anche a bambini e adolescenti. Ha maturato esperienza nella realizzazione di percorsi educativi e motori attraverso Hapkido, Taekwondo e Haidong Gumdo – Spada Coreana, collaborando anche alla presentazione di progetti destinati alle scuole. Il progetto "L'Arte Marziale: L'Hapkido" è stato già presentato nell'ambito delle proposte educative rivolte alla scuola secondaria di primo grado

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 15/09/2026
Nome e cognome del proponente: Mohsen Hafezi
In qualità di: Presidente della ASD Hapkido Perugia

L'Arte Marziale: La spada coreana

SOGGETTO PROPONENTE Associazione Sportiva Dilettantistica Hapkido Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive; Psicomotricità educativa e funzionale	
2.A ORDINE DI SCUOLA —		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 6	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2	5.D.3 CADENZA PREVISTA da ottobre a maggio secondo le esigenze della scuola	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 15
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone un'esperienza educativa attraverso l'arte marziale "Haidong Gumdo – Spada Coreana", promuovendo il benessere psicofisico e la crescita fisica, mentale e sociale degli studenti. Gli esercizi e le tecniche di base favoriscono coordinazione, equilibrio, flessibilità e consapevolezza del corpo, sviluppando al tempo stesso disciplina, autocontrollo, rispetto e collaborazione.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde all'esigenza di promuovere il benessere psicofisico degli alunni attraverso un'attività motoria strutturata. La pratica dell'Haidong Gumdo propone esercizi di riscaldamento e tecniche di base orientati allo sviluppo della coordinazione, dell'equilibrio, della flessibilità, della mobilità articolare e della consapevolezza del corpo. L'attività favorisce inoltre disciplina, autocontrollo, rispetto e collaborazione.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con l'educazione motoria attraverso attività dedicate alla conoscenza e al controllo del corpo, alla coordinazione dei movimenti, all'equilibrio e all'orientamento nello spazio. La pratica favorisce l'acquisizione di schemi motori e il rispetto delle regole, promuovendo contemporaneamente autocontrollo, disciplina e collaborazione nelle attività individuali e di gruppo.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il percorso può integrarsi con la normale programmazione di educazione motoria attraverso esercizi di riscaldamento, mobilità, coordinazione, equilibrio e controllo posturale. Le attività possono costituire un approfondimento pratico del lavoro sul corpo e sul movimento, affiancando agli aspetti motori l'attenzione alle regole, al rispetto reciproco, all'autocontrollo e alla collaborazione.

4.d Finalità generali
1. Autocontrollo
2. Rispetto
3. Concentrazione

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare le tecniche di base dell'Haidong Gumdo - Spada Coreana
2. Sviluppare coordinazione, equilibrio e controllo del movimento.
3. Migliorare flessibilità, mobilità e consapevolezza del corpo.
4. Applicare le regole e le indicazioni previste durante l'attività.
5. Sviluppare disciplina e autocontrollo.
6. Collaborare con i compagni nel rispetto reciproco.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Al termine del percorso potrà essere realizzato un momento conclusivo nel quale gli alunni presenteranno una selezione degli esercizi e delle tecniche di base apprese durante gli incontri. La restituzione consentirà di condividere con la scuola e le famiglie il percorso svolto e i progressi raggiunti.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Attività motoria o psicomotoria; Osservazione diretta ed esplorazione; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività saranno proposte in forma progressiva e adeguata all'età degli alunni, attraverso spiegazione, dimostrazione pratica ed esecuzione guidata. Gli esercizi individuali e di gruppo permetteranno agli alunni di sperimentare direttamente le tecniche di base dell'Haidong Gumdo nel rispetto delle regole, dei tempi di apprendimento e delle condizioni di sicurezza.
Le attività saranno svolte attraverso dimostrazioni pratiche, esercizi guidati e partecipazione diretta degli alunni. Gli esercizi saranno proposti progressivamente e adattati all'età, favorendo l'apprendimento attraverso l'esperienza. Gli alunni parteciperanno individualmente e in gruppo, sperimentando le tecniche di base dell'Haidfong Gumdo, con particolare attenzione alla coordinazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra scolastica o altro spazio idoneo allo svolgimento in sicurezza delle attività motorie.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
I materiali e le attrezzature didattiche necessarie per lo svolgimento delle attività dell'Haidong Gumdo sono messi a disposizione dall'Associazione Sportiva Dilettantistica Hapkido Perugia.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli alunni della scuola primariae propone attività motorie adeguate all'età. Gli esercizi e le tecniche di base saranno proposti con gradualità, rispettando le capacità individuali e le condizioni di sicurezza. Ove possibile, saranno adattati esercizi, tempi, modalità di esecuzione e materiali per favorire la partecipazione degli alunni con disabilità, bisogni educativi speciali, difficoltà linguistiche o altre necessità specifiche, in collaborazione con gli insegnanti.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione Sportiva Dilettantistica Hapkido Perugia
8.b Forma giuridica: Associazione Sportiva Dilettantistica (ASD)
8.c Sede: Via A. della Corgna n. 10/F – 06124 Perugia (PG)
8.d Sito web: www.holangidojang.com
8.e Referente del progetto: Mohsen Hafezi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Responsabile del progetto; Maestro Holangi (Mohsen Hafezi), nome d'arte con cui svolge la propria at
8.g Telefono: 349 142 8621
8.h E-mail: info@holangidojang.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
La ASD Hapkido Perugia opera nel territorio di Perugia nell'insegnamento e nella promozione delle arti marziali, con attività rivolte anche a bambini e adolescenti. Ha maturato esperienza nella realizzazione di percorsi educativi e motori attraverso Hapkido, Taekwondo e Haidong Gumdo – Spada Coreana, collaborando anche alla presentazione di progetti destinati alle scuole. Il progetto "L'Arte Marziale: Il taekwondo" è stato già presentato nell'ambito delle proposte educative rivolte alla scuola primaria.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 15/09/2026
Nome e cognome del proponente: Mohsen Hafezi
In qualità di: Presidente della ASD Hapkido Perugia

L'Arte Marziale: Il taekwondo

SOGGETTO PROPONENTE Associazione Sportiva Dilettantistica Hapkido Perugia

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 1. Educazione motoria, sport e psicomotricità		3. DESCRITTORI Educazione motoria e attività sportive; Psicomotricità educativa e funzionale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 6	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2	5.D.3 CADENZA PREVISTA da ottobre a maggio secondo le esigenze della scuola	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: 15
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Palestra scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il progetto propone un'esperienza educativa attraverso l'arte marziale "Taekwondo", promuovendo il benessere psicofisico e la crescita fisica, mentale e sociale degli studenti. Gli esercizi e le tecniche di base favoriscono coordinazione, equilibrio, flessibilità e consapevolezza del corpo, sviluppando al tempo stesso disciplina, autocontrollo, rispetto e collaborazione.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto risponde all'esigenza di promuovere il benessere psicofisico degli alunni attraverso un'attività motoria strutturata. La pratica del Taekwondo propone esercizi di riscaldamento e tecniche di base orientati allo sviluppo della coordinazione, dell'equilibrio, della flessibilità, della mobilità articolare e della consapevolezza del corpo. L'attività favorisce inoltre disciplina, autocontrollo, rispetto e collaborazione.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con l'educazione motoria attraverso attività dedicate alla conoscenza e al controllo del corpo, alla coordinazione dei movimenti, all'equilibrio e all'orientamento nello spazio. La pratica favorisce l'acquisizione di schemi motori e il rispetto delle regole, promuovendo contemporaneamente autocontrollo, disciplina e collaborazione nelle attività individuali e di gruppo.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il percorso può integrarsi con la normale programmazione di educazione motoria attraverso esercizi di riscaldamento, mobilità, coordinazione, equilibrio e controllo posturale. Le attività possono costituire un approfondimento pratico del lavoro sul corpo e sul movimento, affiancando agli aspetti motori l'attenzione alle regole, al rispetto reciproco, all'autocontrollo e alla collaborazione.

4.d Finalità generali
1. Autocontrollo
2. Rispetto
3. Concentrazione

4.e Obiettivi specifici
1. Sperimentare le tecniche di base del Taekwondo
2. Sviluppare coordinazione, equilibrio e controllo del movimento.
3. Migliorare flessibilità, mobilità e consapevolezza del corpo.
4. Applicare le regole e le indicazioni previste durante l'attività.
5. Sviluppare disciplina e autocontrollo.
6. Collaborare con i compagni nel rispetto reciproco.

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Al termine del percorso potrà essere realizzato un momento conclusivo nel quale gli alunni presenteranno una selezione degli esercizi e delle tecniche di base apprese durante gli incontri. La restituzione consentirà di condividere con la scuola e le famiglie il percorso svolto e i progressi raggiunti.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Didattica attiva; Attività motoria o psicomotoria; Osservazione diretta ed esplorazione; Incontro con esperti del progetto

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le attività saranno proposte in forma progressiva e adeguata all'età degli alunni, attraverso spiegazione, dimostrazione pratica ed esecuzione guidata. Gli esercizi individuali e di gruppo permetteranno agli alunni di sperimentare direttamente le tecniche di base del Taekwondo, nel rispetto delle regole, dei tempi di apprendimento e delle condizioni di sicurezza.
Le attività saranno svolte attraverso dimostrazioni pratiche, esercizi guidati e partecipazione diretta degli alunni. Gli esercizi saranno proposti progressivamente e adattati all'età, favorendo l'apprendimento attraverso l'esperienza. Gli alunni parteciperanno individualmente e in gruppo, sperimentando le tecniche di base del taekwondo, con particolare attenzione alla coordinazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Palestra scolastica o altro spazio idoneo allo svolgimento in sicurezza delle attività motorie.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
I materiali e le attrezzature didattiche necessarie per lo svolgimento delle attività del Taekwondo sono messi a disposizione dall'Associazione Sportiva Dilettantistica Hapkido Perugia.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto agli alunni della scuola secondaria di I grado e propone attività motorie adeguate all'età. Gli esercizi e le tecniche di base saranno proposti con gradualità, rispettando le capacità individuali e le condizioni di sicurezza. Ove possibile, saranno adattati esercizi, tempi, modalità di esecuzione e materiali per favorire la partecipazione degli alunni con disabilità, bisogni educativi speciali, difficoltà linguistiche o altre necessità specifiche, in collaborazione con gli insegnanti.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Associazione Sportiva Dilettantistica Hapkido Perugia
8.b Forma giuridica: Associazione Sportiva Dilettantistica (ASD)
8.c Sede: Via A. della Corgna n. 10/F – 06124 Perugia (PG)
8.d Sito web: www.holangidojang.com
8.e Referente del progetto: Mohsen Hafezi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Responsabile del progetto; Maestro Holangi (Mohsen Hafezi), nome d'arte con cui svolge la propria at
8.g Telefono: 349 142 8621
8.h E-mail: info@holangidojang.com

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
La ASD Hapkido Perugia opera nel territorio di Perugia nell'insegnamento e nella promozione delle arti marziali, con attività rivolte anche a bambini e adolescenti. Ha maturato esperienza nella realizzazione di percorsi educativi e motori attraverso Hapkido, Taekwondo e Haidong Gumdo – Spada Coreana, collaborando anche alla presentazione di progetti destinati alle scuole. Il progetto "L'Arte Marziale: Il taekwondo" è stato già presentato nell'ambito delle proposte educative rivolte alla scuola primaria.

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 15/09/2026
Nome e cognome del proponente: Mohsen Hafezi
In qualità di: Presidente della ASD Hapkido Perugia

Ranger alla scoperta del parco

SOGGETTO PROPONENTE **Città della Domenica**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Educazione ambientale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora	5.D.3 CADENZA PREVISTA occasionale, concordata con le singole classi e la disponibilità del Parco	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: € 8,00 (IVA inclusa) a bambino Per classe: € 200,00 (IVA inclusa) classe di 25 bambini
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI Sede del soggetto proponente Indirizzo (altra sede): Parco Città della Domenica	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il ranger porterà i bambini alla scoperta del parco per osservare e conoscere da vicino animali domestici e selvatici. I bambini, all'interno dell'itinerario faunistico, potranno vedere wallaby, lama, bisonti e tanti altri. Il laboratorio sarà l'opportunità per entrare nel cuore degli habitat dei ritmi naturali attraverso un'esperienza di avvistamento di animali come mufloni e daini, in uno stato di libertà. Verranno forniti cenni sulle abitudini e sugli spostamenti dei branchi

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto nasce dal bisogno di avvicinare bambini e ragazzi alla natura attraverso un'esperienza diretta, coinvolgente e significativa. La crescente distanza tra giovani e ambiente naturale rende necessario creare occasioni di esplorazione, osservazione e conoscenza del territorio, sviluppando curiosità, consapevolezza ecologica e senso di responsabilità. Il percorso si fonda sull' Outdoor Educatin e sull'apprendimento esperienziale: come evidenzia Dewey, l'esperienza diventa educativa quando coinvolge attivamente la persona e la relazione con l'ambiente(Dewey 1938).Il Ranger accompagna i partecipanti alla scoperta degli animali e delle piante del Parco. trasformando l'osservazione diretta in un occasione di apprendimento,collaborazione e educazione all'ambiente.
Fonti citate: Dewey, 1938

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
Il progetto si raccorda con il curriculo scolastico attraverso un approccio interdisciplinare e laboratoriali, valorizzando l'esperienza diretta come strumento di apprendimento. il percorso contribuisce agli obbiettivi delle Scienze, attraverso l'osservazione degli animali, piante e habitat; della Geografia, favorendo la conoscenza e la lettura del territorio; dell'Educazione civica, sviluppando comportamenti responsabili verso l'ambiente e il patrimonio naturale. L'attività all'aperto consente agli alunni di collegare conoscenze teoriche ed esperienza concreta, rendendo l'apprendimento più significativo e stimolante.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Prima della visita al parco, la classe potrà svolgere attività preparatorie finalizzate a creare interesse e curiosità verso l'esperienza. Gli insegnati potranno introdurre i principali temi che saranno affrontati durante il percorso,gli animali, le piante e gli habitat presenti nel Parco. saranno inoltre proposte attività di osservazione e ricerca, anche attraverso immagini, videio libri e semplici sche tecniche. Gli alunni potranno formulare domande e curiosità da sottoporre al Ranger durante la visita, predisponendosi così a un'esperienza attiva e partecipata.

4.d Finalità generali
1. promuovere la conoscenza e il rispetto dell'ambiente naturale
2. favorire un apprendimento attivo ed esperienziale

4.e Obiettivi specifici
1. riconoscere
2. descrivere
3. confrontare

4.f Prodotto o momento conclusivo
Altro

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il laboratorio si concluderà con un momento di restituzione e condivisione dell'esperienza vissuta. Gli alunni, guidati dagli insegnati e dal Ranger, saranno invitati a raccontare ciò che hanno osservato e appreso durante il percorso, condividendo curiosità, emozioni e nuove conoscenze. La conclusione permetterà di consolidare l'importanza di conoscere e rispettare e tutelare l'ambiente.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Attività all'aperto; Visita guidata o uscita nel territorio

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Il metodo educativo adottato sarà prevalentemente esperienziale, partecipativo e inclusivo. Gli alunni saranno coinvolti direttamente nelle attività di esplorazione e osservazione del Parco, trasformando l'ambiente naturale in uno spazio di apprendimento. Il Ranger guiderà i partecipanti attraverso domande,attività pratiche, momenti di confronto, stimolando la curiosità, capacità di osservazione e spirito di collaborazione. L'approccio valorizzerà le conoscenze e le esperienze personale degli alunni, favorendo l'apprendimento attraverso la scoperta diretta e il coinvolgimento attivo.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Il soggetto proponente metterà a disposizione i materiali didattici necessarie allo svolgimento del laboratorio, tra cui materiali per le attività di osservazione e scoperta del Parco.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo)

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il progetto è rivolto a tutti gli alunni della classe, valorizzando le differenze individuali e favorendo al a partecipazione attiva di ciascuno. Le attività saranno adattate all'età. alle capacità e ai diversi ritmi di apprendimento, prevedendo modalità di coinvolgimento diversificate e supporti adeguati. Particolare attenzione sarà dedicata agli alunni con disabilità o con bisogni educativi specifici, in collaborazione con gli insegnanti, per garantire un esperienza accessibile e significativa. Il percorso favorirà l'aiuto reciproco e il senso di appartenenza al gruppo, affinchè ogni alunno possa sentirsi parte integrante dell'esperienza.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Città della Domenica
8.b Forma giuridica: Spagnolia S.R.L.
8.c Sede: via Col di Tenda n. 140 - Perugia
8.e Referente del progetto: Alessandro Guidi
8.f Qualifica e ruolo del referente: Direttore del Parco
8.g Telefono: o75/5054942
8.h E-mail: info@cittadelladomenica.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Il progetto sarà realizzato da personale qualificato con esperienza nell'ambito dell'educazione ambientale. IlRanger possiede competenze nella conoscenza degli ambienti naturali, della flora e della fauna del Parco e nella conduzione di attività educative e laboratoriali. I soggetti attuatori sono in grado di utilizzare metodologie esperienziali e inclusive, adattando linguaggio e attività alle diversefasce di età e alle esigenze dei partecipanti.

9.b Operatori
1. **Alessandro Guidi** — *direttore/Ranger*
Diploma superiore

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 16 settembre 2026
Nome e cognome del proponente: Alessandro Guidi
In qualità di: Direttore del parco

Alla scoperta del mondo

SOGGETTO PROPONENTE Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Biodiversità ed ecosistemi; Agenda 2030 e cittadinanza ecologica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e mezzo	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: gratis Per classe: gratis
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
La bellezza però si nasconde dentro alle piccole cose ed è da quelle fratture che si può scorgere la vera bellezza.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il bisogno è quello di far comprendere ai/alle bambini/e l'importanza dell'osservazione per apprendere che la vera bellezza è dentro e intorno a loro.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
l progetto rafforza la competenza ambientale e sociale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività preparatorie prevedono la disposizione in cerchio dei bambini, per permettere un ascolto attivo e la disposizione di materiale cartaceo da poter maneggiare.

4.d Finalità generali
1. osservazione
2. ascolto

4.e Obiettivi specifici
1. osservazione
2. attenzione
3. descrizione

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Chiusura con visita degli spazi della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le bambine e i bambini vengono disposti in cerchio per aumentare l'ascolto attivo e la partecipazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Letture ad alta voce, comprensione, empatia e sensibilità, attenzione alle esigenze di tutti i partecipanti e a specifici bisogni richiesti. Attenzione alla fascia Nati per Leggere e alla specifica strumentazione per l'inclusività. Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La biblioteca è in grado di poter ospitare ragazzi con disabilità psico-motoria in quanto disposta a piano terra e con facilità di accesso. è possibile utilizzare materiale in CAA, oltre a dispositivi elettronici per permettere una visione ottimale del materiale proposto. La sala utilizzata è insonorizzata e permette di svolgere l'attività in completa serenità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni
8.e Referente del progetto: Ilenia Tempesta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria e volontaria Npl
8.g Telefono: 0755772938
8.h E-mail: biblionet@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Lettura ad alta voce, coinvolgimento dei bambini nell'ascolto attivo, maturazione delle competenze di problem solving, agevolare la riuscita del progetto mantenendo calma e serenità, ascoltare i bisogni dei bambini nel caso di eventuali disagi.

9.b Operatori
1. **Ilenia Tempesta** — *bibliotecaria*
volontaria NpL e NpM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 22/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilenia Tempesta
In qualità di: bibliotecaria

Caccia al colpevole

SOGGETTO PROPONENTE Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI —	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e mezzo	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: gratis Per classe: gratis
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Un percorso per ragazze e ragazzi che si approcciano al genere giallo: si partirà con i più classici per approdare a titoli più in voga del tempo.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Un percorso specifico su un genere molto quotato che piace davvero a tutti... anche a chi proprio leggere non piace. Il genere in questione è quello giallo che da sempre riesce a coinvolgere grandi e piccini.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
I progetto rafforza la competenza all'ascolto.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività preparatorie prevedono la disposizione in cerchio dei bambini, per permettere un ascolto attivo e la disposizione di materiale cartaceo da poter maneggiare.

4.d Finalità generali
1. consapevolezza
2. ascolto

4.e Obiettivi specifici
1. ascoltare
2. apprendere
3. imparare

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Chiusura con visita degli spazi della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
I bambini vengono disposti in cerchio per mantenere ascolto attivo e attenzione

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Letture ad alta voce, comprensione, empatia e sensibilità, attenzione alle esigenze di tutti i partecipanti e a specifici bisogni richiesti. Attenzione alla fascia Nati per Leggere e alla specifica strumentazione per l'inclusività. Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La biblioteca è in grado di poter ospitare ragazzi con disabilità psico-motoria in quanto disposta a piano terra e con facilità di accesso. è possibile utilizzare materiale in CAA, oltre a dispositivi elettronici per permettere una visione ottimale del materiale proposto. La sala utilizzata è insonorizzata e permette di svolgere l'attività in completa serenità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni
8.e Referente del progetto: Ilenia Tempesta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria e volontaria Npl
8.g Telefono: 0755772938
8.h E-mail: biblionet@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Lettura ad alta voce, coinvolgimento dei bambini nell'ascolto attivo, maturazione delle competenze di problem solving, agevolare la riuscita del progetto mantenendo calma e serenità, ascoltare i bisogni dei bambini nel caso di eventuali disagi.

9.b Operatori
1. **Ilenia Tempesta** — *bibliotecaria*
volontaria NpL e NpM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 22/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilenia Tempesta
In qualità di: bibliotecaria

Dentro di Noi

SOGGETTO PROPONENTE Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Educazione affettiva ed emotiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e mezzo	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: gratis Per classe: gratis
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Un percorso sulla consapevolezza di ciò che si prova e di ciò che si potrebbe provare ma che si ha paura a tirar fuori.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto rientra pienamente nella formazione NpL e NpM, per far comprendere quanto la biblioteca giochi un ruolo fondamentale nel processo di crescita e sviluppo, sin dalla tenera età.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
I progetto rafforza la competenza linguistica, sociale ed emotiva.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività preparatorie prevedono la disposizione in cerchio dei bambini, per permettere un ascolto attivo e la disposizione di materiale cartaceo da poter maneggiare.

4.d Finalità generali
1. consapevolezza

4.e Obiettivi specifici
1. osservare
2. ascoltare
3. apprendere
4. imparare
5. sentire
6. immedesimarsi

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Chiusura con visita degli spazi della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
I bambini vengono disposti in cerchio per permettere l'ascolto attivo e maggiore partecipazione degli stessi.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Letture ad alta voce, comprensione, empatia e sensibilità, attenzione alle esigenze di tutti i partecipanti e a specifici bisogni richiesti. Attenzione alla fascia Nati per Leggere e alla specifica strumentazione per l'inclusività.
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La biblioteca è in grado di poter ospitare ragazzi con disabilità psico-motoria in quanto disposta a piano terra e con facilità di accesso. è possibile utilizzare materiale in CAA, oltre a dispositivi elettronici per permettere una visione ottimale del materiale proposto. La sala utilizzata è insonorizzata e permette di svolgere l'attività in completa serenità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni
8.e Referente del progetto: Ilenia Tempesta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria e volontaria Npl
8.g Telefono: 0755772938
8.h E-mail: biblionet@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Lettura ad alta voce, coinvolgimento dei bambini nell'ascolto attivo, maturazione delle competenze di problem solving, agevolare la riuscita del progetto mantenendo calma e serenità, ascoltare i bisogni dei bambini nel caso di eventuali disagi.

9.b Operatori
1. **Ilenia Tempesta** — *bibliotecaria*
volontaria NpL e NpM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 22/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilenia Tempesta
In qualità di: bibliotecaria

Di sagione in stagione

SOGGETTO PROPONENTE Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Biodiversità ed ecosistemi; Agenda 2030 e cittadinanza ecologica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e mezzo	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: gratis Per classe: gratis
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il percorso vuole essere uno strumento per aiutare bambine e bambini a riconoscere e riconoscersi nel ciclo delle stagioni. Al cambiare del vento, del sole, delle nuvole, cambia anche il loro sguardo fanciullesco che si riempie di nuove scoperte e nuovi orizzonti.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il bisogno è quello di far comprendere ai/alle bambini/e l'importanza del cambiamento e di quanto sia fondamentale e prezioso dar peso a ciò nel loro processo di crescita. Le stagioni non sono solo quelle climatiche ma anche quelle della vita e nel tempo si cambia e ci si lascia cambiare.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
l progetto rafforza la competenza spaziale, sociale e scientifica.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività preparatorie prevedono la disposizione in cerchio dei bambini, per permettere un ascolto attivo e la disposizione di materiale cartaceo da poter maneggiare.

4.d Finalità generali
1. consapevolezza

4.e Obiettivi specifici
1. osservare
2. riconoscere
3. riconoscersi
4. ascoltare

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Chiusura con visita degli spazi della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Le bambine e i bambini vengono disposti in cerchio per aumentare l'ascolto attivo e la partecipazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Letture ad alta voce, comprensione, empatia e sensibilità, attenzione alle esigenze di tutti i partecipanti e a specifici bisogni richiesti. Attenzione alla fascia Nati per Leggere e alla specifica strumentazione per l'inclusività.
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La biblioteca è in grado di poter ospitare ragazzi con disabilità psico-motoria in quanto disposta a piano terra e con facilità di accesso. è possibile utilizzare materiale in CAA, oltre a dispositivi elettronici per permettere una visione ottimale del materiale proposto. La sala utilizzata è insonorizzata e permette di svolgere l'attività in completa serenità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni
8.e Referente del progetto: Ilenia Tempesta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria e volontaria Npl
8.g Telefono: 0755772938
8.h E-mail: biblionet@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Lettura ad alta voce, coinvolgimento dei bambini nell'ascolto attivo, maturazione delle competenze di problem solving, agevolare la riuscita del progetto mantenendo calma e serenità, ascoltare i bisogni dei bambini nel caso di eventuali disagi.

9.b Operatori
1. **Ilenia Tempesta** — *bibliotecaria*
volontaria NpL e NpM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 22/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilenia Tempesta
In qualità di: bibliotecaria

Il colore dei pensieri

SOGGETTO PROPONENTE Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Educazione affettiva ed emotiva	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e mezzo	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: gratis Per classe: gratis
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
In un mondo ricco di stimoli, è importante che bambine e bambini sappiano riconoscere quello che provano e quello che sentono. Il percorso è uno strumento per aiutarli a dare un nome a tutto questo.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il bisogno è quello di far comprendere ai/alle bambini/e l'importanza di ciò che provano e sentono per imparare a dare un nome a quello che sentono, saperlo riconoscere e gestirlo.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
l progetto rafforza la competenza sentimentale ed emotiva.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività preparatorie prevedono la disposizione in cerchio dei bambini, per permettere un ascolto attivo e la disposizione di materiale cartaceo da poter maneggiare.

4.d Finalità generali
1. consapevolezza

4.e Obiettivi specifici
1. osservare
2. sentire
3. provare
4. ascoltare
5. lasciarsi emozionare

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Chiusura con visita degli spazi della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
I bambini vengono disposti in cerchio per permettere l'ascolto attivo e la partecipazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Letture ad alta voce, comprensione, empatia e sensibilità, attenzione alle esigenze di tutti i partecipanti e a specifici bisogni richiesti. Attenzione alla fascia Nati per Leggere e alla specifica strumentazione per l'inclusività.
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La biblioteca è in grado di poter ospitare ragazzi con disabilità psico-motoria in quanto disposta a piano terra e con facilità di accesso. è possibile utilizzare materiale in CAA, oltre a dispositivi elettronici per permettere una visione ottimale del materiale proposto. La sala utilizzata è insonorizzata e permette di svolgere l'attività in completa serenità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni
8.e Referente del progetto: Ilenia Tempesta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria e volontaria Npl
8.g Telefono: 0755772938
8.h E-mail: biblionet@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Lettura ad alta voce, coinvolgimento dei bambini nell'ascolto attivo, maturazione delle competenze di problem solving, agevolare la riuscita del progetto mantenendo calma e serenità, ascoltare i bisogni dei bambini nel caso di eventuali disagi.

9.b Operatori
1. **Ilenia Tempesta** — *bibliotecaria*
volontaria NpL e NpM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 22/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilenia Tempesta
In qualità di: bibliotecaria

Il respiro del mondo

SOGGETTO PROPONENTE Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 6. Educazione ambientale, sostenibilità ed educazione alimentare		3. DESCRITTORI Educazione ambientale; Sviluppo sostenibile	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e mezzo	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: gratis Per classe: gratis
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Un percorso per apprezzare quanto la Terra ci offre ogni giorno, in ogni stagione. Imparare ad apprezzarla, curarla e saperla rispettare saranno le voci che ci accompagneranno nelle letture.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto rientra pienamente nella formazione NpL e NpM, per far comprendere quanto la biblioteca giochi un ruolo fondamentale nel processo di crescita e sviluppo, sin dalla tenera età.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
l progetto rafforza la competenza ambientale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività preparatorie prevedono la disposizione in cerchio dei bambini, per permettere un ascolto attivo e la disposizione di materiale cartaceo da poter maneggiare.

4.d Finalità generali
1. consapevolezza

4.e Obiettivi specifici
1. osservare
2. ascoltare
3. apprendere
4. imparare
5. rispettare
6. educare

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Chiusura con visita degli spazi della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
I bambini vengono disposti in cerchio per permettere l'ascolto attivo e maggiore partecipazione degli stessi.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Letture ad alta voce, comprensione, empatia e sensibilità, attenzione alle esigenze di tutti i partecipanti e a specifici bisogni richiesti. Attenzione alla fascia Nati per Leggere e alla specifica strumentazione per l'inclusività.
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La biblioteca è in grado di poter ospitare ragazzi con disabilità psico-motoria in quanto disposta a piano terra e con facilità di accesso. è possibile utilizzare materiale in CAA, oltre a dispositivi elettronici per permettere una visione ottimale del materiale proposto. La sala utilizzata è insonorizzata e permette di svolgere l'attività in completa serenità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni
8.e Referente del progetto: Ilenia Tempesta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria e volontaria Npl
8.g Telefono: 0755772938
8.h E-mail: biblionet@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Lettura ad alta voce, coinvolgimento dei bambini nell'ascolto attivo, maturazione delle competenze di problem solving, agevolare la riuscita del progetto mantenendo calma e serenità, ascoltare i bisogni dei bambini nel caso di eventuali disagi.

9.b Operatori
1. **Ilenia Tempesta** — *bibliotecaria*
volontaria NpL e NpM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 22/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilenia Tempesta
In qualità di: bibliotecaria

Kamishibai: teatro di carta

SOGGETTO PROPONENTE Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Teatro educativo e sociale	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e mezzo	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: gratis Per classe: gratis
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Un modo alternativo di lettura per imparare a conoscere tradizioni lontane nel tempo e nello spazio. La pratica del Kamishibai viene da lontano e si radica in Giappone. Presto viene esportata anche altrove e trova la sua strada anche in Italia. Letteralmente "Teatro di carta", questo strumento permette a bambine e bambini di approcciarsi con storie diverse dal solito.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il bisogno è quello di far comprendere ai/alle bambini/e l'importanza della lettura nelle sue forme più variegate. Non esiste solo la lettura frontale ma si possono scegliere modalità differenti che permettono di raggiungere lo stesso obiettivo: mantenere l'ascolto attivo.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
I progetto rafforza la competenza linguistica e sociale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività preparatorie prevedono la disposizione in cerchio dei bambini, per permettere un ascolto attivo e la disposizione di materiale cartaceo da poter maneggiare.

4.d Finalità generali
1. consapevolezza
2. ascolto

4.e Obiettivi specifici
1. osservare
2. ascoltare
3. progettare
4. sperimentare

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Chiusura con visita degli spazi della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
I bambini vengono disposti nel modo più adatto per permettere la visione del kamishibai.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Letture ad alta voce, comprensione, empatia e sensibilità, attenzione alle esigenze di tutti i partecipanti e a specifici bisogni richiesti. Attenzione alla fascia Nati per Leggere e alla specifica strumentazione per l'inclusività. Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La biblioteca è in grado di poter ospitare ragazzi con disabilità psico-motoria in quanto disposta a piano terra e con facilità di accesso. è possibile utilizzare materiale in CAA, oltre a dispositivi elettronici per permettere una visione ottimale del materiale proposto. La sala utilizzata è insonorizzata e permette di svolgere l'attività in completa serenità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni
8.e Referente del progetto: Ilenia Tempesta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria e volontaria Npl
8.g Telefono: 0755772938
8.h E-mail: biblionet@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Lettura ad alta voce, coinvolgimento dei bambini nell'ascolto attivo, maturazione delle competenze di problem solving, agevolare la riuscita del progetto mantenendo calma e serenità, ascoltare i bisogni dei bambini nel caso di eventuali disagi.

9.b Operatori
1. **Ilenia Tempesta** — *bibliotecaria*
volontaria NpL e NpM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 22/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilenia Tempesta
In qualità di: bibliotecaria

La magia degli scaffali

SOGGETTO PROPONENTE Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura; Storytelling e pratiche narrative	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e mezzo	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: gratis Per classe: gratis
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Chi l'ha detto che la biblioteca sia un posto noioso e silenzioso? Un percorso fatto su misura per bambine e bambini, per imparare a conoscere meglio la biblioteca, i suoi spazi e i suoi servizi.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il progetto rientra pienamente nella formazione NpL e NpM, per far comprendere quanto la biblioteca giochi un ruolo fondamentale nel processo di crescita e sviluppo, sin dalla tenera età.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
I progetto rafforza la competenza linguistica e sociale

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività preparatorie prevedono la disposizione in cerchio dei bambini, per permettere un ascolto attivo e la disposizione di materiale cartaceo da poter maneggiare.

4.d Finalità generali
1. consapevolezza

4.e Obiettivi specifici
1. osservare
2. ascoltare
3. apprendere
4. imparare
5. collaborare

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Chiusura con visita degli spazi della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
I bambini vengono disposti in cerchio per permettere l'ascolto attivo e maggiore partecipazione degli stessi.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Letture ad alta voce, comprensione, empatia e sensibilità, attenzione alle esigenze di tutti i partecipanti e a specifici bisogni richiesti. Attenzione alla fascia Nati per Leggere e alla specifica strumentazione per l'inclusività.
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La biblioteca è in grado di poter ospitare ragazzi con disabilità psico-motoria in quanto disposta a piano terra e con facilità di accesso. è possibile utilizzare materiale in CAA, oltre a dispositivi elettronici per permettere una visione ottimale del materiale proposto. La sala utilizzata è insonorizzata e permette di svolgere l'attività in completa serenità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni
8.e Referente del progetto: Ilenia Tempesta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria e volontaria Npl
8.g Telefono: 0755772938
8.h E-mail: biblionet@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Lettura ad alta voce, coinvolgimento dei bambini nell'ascolto attivo, maturazione delle competenze di problem solving, agevolare la riuscita del progetto mantenendo calma e serenità, ascoltare i bisogni dei bambini nel caso di eventuali disagi.

9.b Operatori
1. **Ilenia Tempesta** — *bibliotecaria*
volontaria NpL e NpM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 22/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilenia Tempesta
In qualità di: bibliotecaria

Labirinti d'inchiostro

SOGGETTO PROPONENTE Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e mezzo	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: gratis Per classe: gratis
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Per le classi che approdano per la prima volta in biblioteca, quale miglior modo per conoscerla, se non attraverso la lettura di libri? Questo percorso, ormai caro a tante/i docenti, è un buon modo per far entrare bambine/i dentro alle storie, apprendere, divertirsi ma anche riflettere.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il bisogno è quello di far comprendere ai/alle bambini/e l'importanza della biblioteca che gioca un ruolo fondamentale nella crescita e nello sviluppo.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
I progetto rafforza la competenza linguistica e sociale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività preparatorie prevedono la disposizione in cerchio dei bambini, per permettere un ascolto attivo e la disposizione di materiale cartaceo da poter maneggiare.

4.d Finalità generali
1. consapevolezza

4.e Obiettivi specifici
1. osservare
2. ascoltare
3. apprendere
4. informarsi

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Chiusura con visita degli spazi della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
I bambini vengono disposti in cerchio per ascoltare in maniera attiva e partecipare.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Letture ad alta voce, comprensione, empatia e sensibilità, attenzione alle esigenze di tutti i partecipanti e a specifici bisogni richiesti. Attenzione alla fascia Nati per Leggere e alla specifica strumentazione per l'inclusività.

Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La biblioteca è in grado di poter ospitare ragazzi con disabilità psico-motoria in quanto disposta a piano terra e con facilità di accesso. è possibile utilizzare materiale in CAA, oltre a dispositivi elettronici per permettere una visione ottimale del materiale proposto. La sala utilizzata è insonorizzata e permette di svolgere l'attività in completa serenità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni
8.e Referente del progetto: Ilenia Tempesta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria e volontaria Npl
8.g Telefono: 0755772938
8.h E-mail: biblionet@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Lettura ad alta voce, coinvolgimento dei bambini nell'ascolto attivo, maturazione delle competenze di problem solving, agevolare la riuscita del progetto mantenendo calma e serenità, ascoltare i bisogni dei bambini nel caso di eventuali disagi.

9.b Operatori
1. **Ilenia Tempesta** — *bibliotecaria*
volontaria NpL e NpM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 22/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilenia Tempesta
In qualità di: bibliotecaria

L'Altrove: il viaggio dentro e fuori di sé

SOGGETTO PROPONENTE Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e mezzo	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: gratis Per classe: gratis
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il viaggio, quella voglia di esplorare per conoscere nuovi luoghi, nuovi spazi: la realtà è che molto spesso sono i luoghi esteriori a cambiare i luoghi interiori. Si parte per conoscere e si scopre che il vero viaggio è quello interiore.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il bisogno è quello di far comprendere a ragazze e ragazzi la metafora del viaggio che non è punto di arrivo ma solo un punto di partenza.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
l progetto rafforza la competenza sociale e relazionale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività preparatorie prevedono la disposizione in cerchio dei ragazzi per permettere un ascolto attivo e la disposizione di materiale cartaceo da poter maneggiare.

4.d Finalità generali
1. osservazione
2. ascolto

4.e Obiettivi specifici
1. osservazione
2. attenzione
3. ascolto
4. immedesimazione

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Chiusura con visita degli spazi della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
I ragazzi vengono disposti in cerchio per aumentare l'ascolto attivo e la partecipazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Letture ad alta voce, comprensione, empatia e sensibilità, attenzione alle esigenze di tutti i partecipanti e a specifici bisogni richiesti. Attenzione alla fascia Nati per Leggere e alla specifica strumentazione per l'inclusività.
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La biblioteca è in grado di poter ospitare ragazzi con disabilità psico-motoria in quanto disposta a piano terra e con facilità di accesso. è possibile utilizzare materiale in CAA, oltre a dispositivi elettronici per permettere una visione ottimale del materiale proposto. La sala utilizzata è insonorizzata e permette di svolgere l'attività in completa serenità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni
8.e Referente del progetto: Ilenia Tempesta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria e volontaria Npl
8.g Telefono: 0755772938
8.h E-mail: biblionet@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Lettura ad alta voce, coinvolgimento dei bambini nell'ascolto attivo, maturazione delle competenze di problem solving, agevolare la riuscita del progetto mantenendo calma e serenità, ascoltare i bisogni dei bambini nel caso di eventuali disagi.

9.b Operatori
1. **Ilenia Tempesta** — *bibliotecaria*
volontaria NpL e NpM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 22/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilenia Tempesta
In qualità di: bibliotecaria

Libri senza tempo

SOGGETTO PROPONENTE Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Educazione artistica e visiva; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e mezzo	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: gratis Per classe: gratis
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Tante autrici e tanti autori ma si contano sulle dita di una mano i libri che rimangono davvero nel cuore. Una carrellata di titoli di queste autrici e autori per leggersi delle storie semplici, esilaranti ma dal gusto davvero stupendo. Un modo per lasciarsi trasportare dalla fantasia e dall'immaginazione.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il bisogno è quello di far comprendere ai/alle bambini/e lche esistono libri senza tempo che, nonostante lo scorrere degli anni, rimangono dei punti saldi della letteratura per l'infanzia.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
l progetto rafforza la competenza all'ascolto, all'immaginazione e alla fantasia.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività preparatorie prevedono la disposizione in cerchio dei bambini, per permettere un ascolto attivo e la disposizione di materiale cartaceo da poter maneggiare.

4.d Finalità generali
1. consapevolezza
2. ascolto

4.e Obiettivi specifici
1. osservare
2. ascoltare
3. immaginare
4. fantasticare
5. immedesimarsi

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Chiusura con visita degli spazi della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
I bambini vengono disposti in cerchio per mantenere ascolto attivo e attenzione

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Letture ad alta voce, comprensione, empatia e sensibilità, attenzione alle esigenze di tutti i partecipanti e a specifici bisogni richiesti. Attenzione alla fascia Nati per Leggere e alla specifica strumentazione per l'inclusività. Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La biblioteca è in grado di poter ospitare ragazzi con disabilità psico-motoria in quanto disposta a piano terra e con facilità di accesso. è possibile utilizzare materiale in CAA, oltre a dispositivi elettronici per permettere una visione ottimale del materiale proposto. La sala utilizzata è insonorizzata e permette di svolgere l'attività in completa serenità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni
8.e Referente del progetto: Ilenia Tempesta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria e volontaria Npl
8.g Telefono: 0755772938
8.h E-mail: biblionet@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Lettura ad alta voce, coinvolgimento dei bambini nell'ascolto attivo, maturazione delle competenze di problem solving, agevolare la riuscita del progetto mantenendo calma e serenità, ascoltare i bisogni dei bambini nel caso di eventuali disagi.

9.b Operatori
1. **Ilenia Tempesta** — *bibliotecaria*
volontaria NpL e NpM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 22/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilenia Tempesta
In qualità di: bibliotecaria

Oltre il muro del silenzio: per dire stop alla violenza

SOGGETTO PROPONENTE Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Benessere psicologico e prevenzione del disagio; Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e mezzo	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: gratis Per classe: gratis
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Un modo per fermare l'onda prevaricatrice della violenza, per dire basta, essere consapevoli e riconoscersi nelle difficoltà.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il bisogno è quello di far comprendere a ragazze e ragazzi quanto sia importante riconoscere la violenza e saper dire di no.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
l progetto rafforza la competenza sociale e relazionale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività preparatorie prevedono la disposizione in cerchio dei ragazzi per permettere un ascolto attivo e la disposizione di materiale cartaceo da poter maneggiare.

4.d Finalità generali
1. osservazione
2. ascolto

4.e Obiettivi specifici
1. osservazione
2. attenzione
3. ascolto
4. immedesimazione

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Chiusura con visita degli spazi della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
I ragazzi vengono disposti in cerchio per aumentare l'ascolto attivo e la partecipazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Letture ad alta voce, comprensione, empatia e sensibilità, attenzione alle esigenze di tutti i partecipanti e a specifici bisogni richiesti. Attenzione alla fascia Nati per Leggere e alla specifica strumentazione per l'inclusività. Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La biblioteca è in grado di poter ospitare ragazzi con disabilità psico-motoria in quanto disposta a piano terra e con facilità di accesso. è possibile utilizzare materiale in CAA, oltre a dispositivi elettronici per permettere una visione ottimale del materiale proposto. La sala utilizzata è insonorizzata e permette di svolgere l'attività in completa serenità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni
8.e Referente del progetto: Ilenia Tempesta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria e volontaria Npl
8.g Telefono: 0755772938
8.h E-mail: biblionet@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Lettura ad alta voce, coinvolgimento dei bambini nell'ascolto attivo, maturazione delle competenze di problem solving, agevolare la riuscita del progetto mantenendo calma e serenità, ascoltare i bisogni dei bambini nel caso di eventuali disagi.

9.b Operatori
1. **Ilenia Tempesta** — *bibliotecaria*
volontaria NpL e NpM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 22/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilenia Tempesta
In qualità di: bibliotecaria

Oltre le parole

SOGGETTO PROPONENTE Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Educazione artistica e visiva; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e mezzo	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: gratis Per classe: gratis
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Questo percorso prosegue un percorso nato da alcuni anni sulla conoscenza e la diffusione dei silent book: un modo per imparare a conoscerli, apprezzarli e sperimentare sempre nuove capacità.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il bisogno è quello di far comprendere ai/alle bambini/e che esistono libri senza età: questi libri sono proprio i silent book che, sfruttando il potere dell'immagine, offrono la possibilità di rivolgersi a una platea sempre più vasta.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
l progetto rafforza la competenza all'ascolto, all'immaginazione e alla fantasia.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività preparatorie prevedono la disposizione in cerchio dei bambini, per permettere un ascolto attivo e la disposizione di materiale cartaceo da poter maneggiare.

4.d Finalità generali
1. consapevolezza
2. ascolto

4.e Obiettivi specifici
1. osservare
2. ascoltare
3. immaginare
4. fantasticare

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Chiusura con visita degli spazi della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
I bambini vengono disposti in cerchio per mantenere ascolto attivo e attenzione

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Letture ad alta voce, comprensione, empatia e sensibilità, attenzione alle esigenze di tutti i partecipanti e a specifici bisogni richiesti. Attenzione alla fascia Nati per Leggere e alla specifica strumentazione per l'inclusività. Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La biblioteca è in grado di poter ospitare ragazzi con disabilità psico-motoria in quanto disposta a piano terra e con facilità di accesso. è possibile utilizzare materiale in CAA, oltre a dispositivi elettronici per permettere una visione ottimale del materiale proposto. La sala utilizzata è insonorizzata e permette di svolgere l'attività in completa serenità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni
8.e Referente del progetto: Ilenia Tempesta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria e volontaria Npl
8.g Telefono: 0755772938
8.h E-mail: biblionet@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Lettura ad alta voce, coinvolgimento dei bambini nell'ascolto attivo, maturazione delle competenze di problem solving, agevolare la riuscita del progetto mantenendo calma e serenità, ascoltare i bisogni dei bambini nel caso di eventuali disagi.

9.b Operatori
1. **Ilenia Tempesta** — *bibliotecaria*
volontaria NpL e NpM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 22/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilenia Tempesta
In qualità di: bibliotecaria

Oltre l'Umano

SOGGETTO PROPONENTE Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 5. Educazione scientifica, STEM e tecnologie		3. DESCRITTORI Tecnologia e innovazione; Robotica educativa	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e mezzo	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: gratis Per classe: gratis
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Il percorso vuole mettere in relazione le potenzialità, i limiti ma anche i rischi dell'intelligenza artificiale. Il segreto è saper dosare e saper sfruttare le potenzialità della macchina: ma ne siamo davvero capaci?

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il bisogno è quello di far comprendere a ragazze e ragazzi i benefici dell'Intelligenza artificiale ma anche dei suoi grandi limiti.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
l progetto rafforza la competenza tecnologica, sociale e relazionale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività preparatorie prevedono la disposizione in cerchio dei ragazzi per permettere un ascolto attivo e la disposizione di materiale cartaceo da poter maneggiare.

4.d Finalità generali
1. osservazione
2. ascolto

4.e Obiettivi specifici
1. osservazione
2. attenzione
3. scrupolosità
4. immedesimazione

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Chiusura con visita degli spazi della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
I ragazzi vengono disposti in cerchio per aumentare l'ascolto attivo e la partecipazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Letture ad alta voce, comprensione, empatia e sensibilità, attenzione alle esigenze di tutti i partecipanti e a specifici bisogni richiesti. Attenzione alla fascia Nati per Leggere e alla specifica strumentazione per l'inclusività.
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La biblioteca è in grado di poter ospitare ragazzi con disabilità psico-motoria in quanto disposta a piano terra e con facilità di accesso. è possibile utilizzare materiale in CAA, oltre a dispositivi elettronici per permettere una visione ottimale del materiale proposto. La sala utilizzata è insonorizzata e permette di svolgere l'attività in completa serenità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni
8.e Referente del progetto: Ilenia Tempesta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria e volontaria Npl
8.g Telefono: 0755772938
8.h E-mail: biblionet@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Lettura ad alta voce, coinvolgimento dei bambini nell'ascolto attivo, maturazione delle competenze di problem solving, agevolare la riuscita del progetto mantenendo calma e serenità, ascoltare i bisogni dei bambini nel caso di eventuali disagi.

9.b Operatori
1. **Ilenia Tempesta** — *bibliotecaria*
volontaria NpL e NpM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 22/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilenia Tempesta
In qualità di: bibliotecaria

Più connessi, più soli

SOGGETTO PROPONENTE Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 2. Psicologia dello sviluppo e del benessere		3. DESCRITTORI Benessere psicologico e prevenzione del disagio; Relazioni tra pari e dinamiche inclusive di gruppo	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e mezzo	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: gratis Per classe: gratis
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Questo percorso vuole mettere a nudo uno dei temi più discussi, ovvero il tema della solitudine. È proprio così: nonostante i ragazzi siano costantemente sui social e quindi, più connessi, è pur vero che si sentano sempre più soli e per nulla compresi. C'è una soluzione a questo? Alle volte anche una buona lettura può diventarlo.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il bisogno è quello di far comprendere a ragazze e ragazzi quanto sia importante vivere una vita vera, autentica e non dietro a uno schermo.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
l progetto rafforza la competenza sociale e relazionale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività preparatorie prevedono la disposizione in cerchio dei ragazzi per permettere un ascolto attivo e la disposizione di materiale cartaceo da poter maneggiare.

4.d Finalità generali
1. osservazione
2. ascolto

4.e Obiettivi specifici
1. osservazione
2. attenzione
3. ascolto
4. immedesimazione

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Chiusura con visita degli spazi della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
I ragazzi vengono disposti in cerchio per aumentare l'ascolto attivo e la partecipazione.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Letture ad alta voce, comprensione, empatia e sensibilità, attenzione alle esigenze di tutti i partecipanti e a specifici bisogni richiesti. Attenzione alla fascia Nati per Leggere e alla specifica strumentazione per l'inclusività.
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La biblioteca è in grado di poter ospitare ragazzi con disabilità psico-motoria in quanto disposta a piano terra e con facilità di accesso. è possibile utilizzare materiale in CAA, oltre a dispositivi elettronici per permettere una visione ottimale del materiale proposto. La sala utilizzata è insonorizzata e permette di svolgere l'attività in completa serenità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni
8.e Referente del progetto: Ilenia Tempesta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria e volontaria Npl
8.g Telefono: 0755772938
8.h E-mail: biblionet@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Lettura ad alta voce, coinvolgimento dei bambini nell'ascolto attivo, maturazione delle competenze di problem solving, agevolare la riuscita del progetto mantenendo calma e serenità, ascoltare i bisogni dei bambini nel caso di eventuali disagi.

9.b Operatori
1. **Ilenia Tempesta** — *bibliotecaria*
volontaria NpL e NpM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 22/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilenia Tempesta
In qualità di: bibliotecaria

Risate su carta

SOGGETTO PROPONENTE Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e mezzo	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: gratis Per classe: gratis
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Questo percorso intende non dimenticare alcune imprescindibili penne che hanno tracciato la storia della letteratura per bambini e ragazzi.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il bisogno è quello di far comprendere ai/alle bambini/e l'importanza di leggere senza prendersi troppo sul serio. La lettura può essere educativa anche attraverso la risata e la battuta.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
I progetto rafforza la competenza linguistica e sociale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività preparatorie prevedono la disposizione in cerchio dei bambini, per permettere un ascolto attivo e la disposizione di materiale cartaceo da poter maneggiare.

4.d Finalità generali
1. consapevolezza
2. ironia

4.e Obiettivi specifici
1. osservare
2. divertirsi
3. giocare
4. apprendere
5. ascoltare

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Chiusura con visita degli spazi della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
I bambini vengono disposti in cerchio per ascoltare in maniera attiva e partecipare.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Letture ad alta voce, comprensione, empatia e sensibilità, attenzione alle esigenze di tutti i partecipanti e a specifici bisogni richiesti. Attenzione alla fascia Nati per Leggere e alla specifica strumentazione per l'inclusività.
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La biblioteca è in grado di poter ospitare ragazzi con disabilità psico-motoria in quanto disposta a piano terra e con facilità di accesso. è possibile utilizzare materiale in CAA, oltre a dispositivi elettronici per permettere una visione ottimale del materiale proposto. La sala utilizzata è insonorizzata e permette di svolgere l'attività in completa serenità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni
8.e Referente del progetto: Ilenia Tempesta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria e volontaria Npl
8.g Telefono: 0755772938
8.h E-mail: biblionet@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Lettura ad alta voce, coinvolgimento dei bambini nell'ascolto attivo, maturazione delle competenze di problem solving, agevolare la riuscita del progetto mantenendo calma e serenità, ascoltare i bisogni dei bambini nel caso di eventuali disagi.

9.b Operatori
1. **Ilenia Tempesta** — *bibliotecaria*
volontaria NpL e NpM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 22/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilenia Tempesta
In qualità di: bibliotecaria

Storie tutte da ridere

SOGGETTO PROPONENTE Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 4. Educazione linguistica, lettura e promozione culturale		3. DESCRITTORI Promozione della lettura	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO nuovo	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI —
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 1	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 1 ora e mezzo	5.D.3 CADENZA PREVISTA 1	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: gratis Per classe: gratis
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI —		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
La lettura e l'ascolto devono essere piacevoli ma se diventano anche divertenti, il gioco è presto servito. Un bel modo per venire in biblioteca e farsi delle grasse, grosse risate.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
Il bisogno è quello di far comprendere ai/alle bambini/e l'importanza della lettura che non può e non deve essere percepita come sforzo ma come gioco e divertimento.

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
l progetto rafforza la competenza linguistica e sociale.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Le attività preparatorie prevedono la disposizione in cerchio dei bambini, per permettere un ascolto attivo e la disposizione di materiale cartaceo da poter maneggiare.

4.d Finalità generali
1. consapevolezza
2. ironia

4.e Obiettivi specifici
1. osservare
2. divertirsi
3. giocare
4. apprendere
5. ascoltare

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Chiusura con visita degli spazi della biblioteca

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Apprendimento cooperativo; Didattica attiva; Educazione tra pari; Narrazione e storytelling; Osservazione diretta ed esplorazione; Uso educativo delle tecnologie

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
I bambini vengono disposti in cerchio per ascoltare in maniera attiva e partecipare.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Letture ad alta voce, comprensione, empatia e sensibilità, attenzione alle esigenze di tutti i partecipanti e a specifici bisogni richiesti. Attenzione alla fascia Nati per Leggere e alla specifica strumentazione per l'inclusività.
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Utilizzo di albi illustrati, libri tattili, silent book, libri in CAA materiale cartaceo e digitale.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Restituzione finale con la classe

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
La biblioteca è in grado di poter ospitare ragazzi con disabilità psico-motoria in quanto disposta a piano terra e con facilità di accesso. è possibile utilizzare materiale in CAA, oltre a dispositivi elettronici per permettere una visione ottimale del materiale proposto. La sala utilizzata è insonorizzata e permette di svolgere l'attività in completa serenità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Comune di Perugia, Biblionet, biblioteca comunale di Ponte San Giovanni
8.e Referente del progetto: Ilenia Tempesta
8.f Qualifica e ruolo del referente: Bibliotecaria e volontaria Npl
8.g Telefono: 0755772938
8.h E-mail: biblionet@comune.perugia.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Lettura ad alta voce, coinvolgimento dei bambini nell'ascolto attivo, maturazione delle competenze di problem solving, agevolare la riuscita del progetto mantenendo calma e serenità, ascoltare i bisogni dei bambini nel caso di eventuali disagi.

9.b Operatori
1. **Ilenia Tempesta** — *bibliotecaria*
volontaria NpL e NpM

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 22/09/2026
Nome e cognome del proponente: Ilenia Tempesta
In qualità di: bibliotecaria

Primo approccio alla tessitura.”Tesso il mio braccialetto su due fili di ordito”,

SOGGETTO PROPONENTE **A.P.S. Intrecciamo I Fili**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE —		3. DESCRITTORI —	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell’infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell’infanzia; Scuola primaria – 1° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 6	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale o bisettimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: per classi meno numerose 19,00+4.18=20.74 Iva compresa Per classe: 425,00+93,50=518,50 Iva compresa
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Questo percorso condurrà gli alunni a conoscere cenni di la storia della Tessitura e la sua tradizione nella nostra città, successivamente nel laboratorio didattico porterà i bambini a sviluppare la propria manualità per realizzare il progetto proposto. La tessitura stimola la coordinazione dei movimenti e consente loro di apprendere, per passaggi successivi, la tecnica essenziale per realizzare un piccolo manufatto partendo dal filo e il telaio loro assegnato

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La tessitura manuale offre straordinari benefici per la crescita di bambini e adolescenti, influenzando positivamente lo sviluppo motorio, cognitivo ed emotivo ed è un potente strumento educativo e terapeutico nel mondo digitale di oggi. Maria Montessori ha dimostrato scientificamente come la mano sia "l'organo dell'intelligenza". Le attività manuali e di manipolazione sensoriale offrono ai bambini la base per costruire il pensiero astratto e l'autonomia. "L'intelligenza delle mani" Bur ISBN 9788817179560
Rudolf Steiner Introdusse nella sua scuola sin dall'infanzia la tessitura. Sosteneva che il movimento delle dita formasse le basi neuronali per il linguaggio e per il pensiero logico-matematico. "Educare alla Libertà"di F.Carlgren, A,Klingborg Filadelfia ISBN: 8888673512
Fonti citate: Montessori (L'intelligenza delle mani, BUR); Steiner (in Carlgren, Klingborg, Educare alla libertà, Filadelfia) - citati senza anno, con ISBN

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
"Tessere" significa intrecciare le finalità del progetto con la programmazione quotidiana dell'istituto, assicurando che l'esperienza degli alunni sia continua e progressiva in sintonia con il programma scolastico adottato, previo raccordo con le/gli insegnanti.
Il progetto porterà a ciascun studente alla realizzazione di un proprio manufatto, generando in lui soddisfazione per il lavoro fatto e gli aumenterà la stima di se stesso.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il Filo della Storia: intrecci tra manualità, logica e cultura;
Focus: Esplorazione dei materiali, la lana,il cotone e le fibre sintetiche , precisione nel fare. Cenni sulla nascita della tessitura e presenza nella nostra città.
Attività laboratoriali:
Uso di un piccolo telaio di legno.La trama e l'ordito: Sperimentazione pratica dell'intreccio "uno sopra, uno sotto" utilizzando filati spessi (lana, sintetico).Geometrie colorate utilizzo di fibre con colori diversi per la creazione di piccoli manufatti :segnalibri,braccialetti.

4.d Finalità generali
1. Dare all'alunno cenni sulla storia della tessitura
2. Consentire all'alunno di riconoscere tattilmente le diversità tra i fili: lana,cotone e sintetico
3. Stimolare ogni alunno nella realizzazione del piccolo manufatto

4.e Obiettivi specifici
1. Scelgono i colori dei fili utilizzati per realizzare il proprio braccialetto
2. Sperimentano l' accostamento dei colori per fare il proprio lavoro
3. Intrecciano l'ordito con fili di trama per arrivare al manufatto proposto

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Mostra o esposizione; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il progetto normalmente consente ad ogni alunno di realizzare un proprio piccolo manufatto, ma se la scuola preferisce di di fare un opera collettiva della classe ogni ragazzo parteciperà con un proprio tessuto che sarà assemblato insieme agli altri per realizzare un piccolo arazzo

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Didattica attiva; Problem solving

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La tessitura manuale offre straordinari benefici per la crescita di bambini e adolescenti, influenzando positivamente lo sviluppo motorio, cognitivo ed emotivo ed è un potente strumento educativo e terapeutico nel mondo digitale di oggi. :
Maria Montessori: Ha dimostrato scientificamente come la mano sia "l'organo dell'intelligenza". Le attività manuali e di manipolazione sensoriale offrono ai bambini la base per costruire il pensiero astratto e l'autonomia. Erickson +1
Rudolf Steiner (Pedagogia Waldorf): Ha inserito la tessitura e i lavori a maglia fin dalla prima infanzia. Sosteneva che il movimento delle dita formasse le basi neuronali per il linguaggio ("organo di Broca") e per il pensiero logico-matematico.
Asilo L'altalena +1

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell’attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Un aula, una lavagna LIM per illustrare slide e un'insegnante presente in aula e che ci possa aiutare all'uso della SLIM

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
L'Associazione fornirà i telaietti per la tessitura i pettini le spolette e i fili di vari colori e tutto il materiale per realiizzare il progetto

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell’operatore; Scheda di osservazione dell’insegnante; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il laboratorio proposto è pensato per tutti i ragazzi della scuola,Utilizzeremo in casi particolari tecniche di tessitura con orditi bicolore che faciliteranno il corretto intreccio della trama con l'ordito. L'Associazione ha esperienza di collaborazione centri diurni e le nostre collaboratrici hanno esperienza, sensibilità e preparazione adeguata per aiutare gli alunni con disabilità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: A.P.S. Intrecciamo I Fili
8.b Forma giuridica: Associazione di Promozione Sociale
8.c Sede: Via Bariletti 66
8.d Sito web: intrecciamoifili.org
8.e Referente del progetto: Giuseppe Bolognini
8.f Qualifica e ruolo del referente: Presidente Legale rappresentante
8.g Telefono: 335 620 9416
8.h E-mail: gi,bolgnini@virgilio,it
8.i PEC: intrecciamoifili@peg.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Dalla costituzione (anno 2008) ad oggi abbiamo collaborato con diverse scuole del territorio, primarie, secondarie di primo grado come lo dimostrano le precedenti richieste di iscrizioni al Registro delle Offerte formative del Comune di Perugia; Colombella, San Martino in Campo. San Sisto Perugia1 Ponte Felcino,Villa Pitigliano collaborato la con la Coop. Polis nel progetto Sustainability, Promosso con Ist.Com Perugia 14 il Progetto "Le trame del Perugino" studio e laboratori didattici tradizionali e in 3D. Con Accademia Belle Arti e Ingegneria Design t per tirocini formativi. Collaboriamo con La Fondazione Aurap per laboratori didattici.

9.b Operatori
1. **Maria Tea Cannarozzi** — *Docente*
Tessitrice esperta ex stilista in azienda di moda
2. **Isabella Sabatini** — *Docente*
Tessitrice esperta docente istituti artistici
3. **Giuseppe Bolognini** — *Referente del progetto*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08 settembre 20206
Nome e cognome del proponente: Giuseppe Bolognini
In qualità di: Presidente, Legale rappresentante

"Borsina porta tutto con tracolla colorata" Realizzata su dodici fili di ordito

SOGGETTO PROPONENTE **A.P.S. Intrecciamo I Fili**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE —		3. DESCRITTORI —	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE 6	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO 2	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale o bisettimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: per classi meno numerose 19,00+4.18=20.74 Iva compresa Per classe: 425,00+93,50=518,50 Iva compresa
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Questo percorso condurrà gli alunni a conoscere cenni di la storia della Tessitura e la sua tradizione nella nostra città, successivamente nel laboratorio didattico porterà gli alunni a sviluppare la propria manualità per realizzare il progetto proposto. La tessitura stimola la coordinazione dei movimenti e consente loro di apprendere, per passaggi successivi, la tecnica essenziale per realizzare un piccolo manufatto partendo dal filo e il telaio loro assegnato

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La tessitura manuale offre straordinari benefici per la crescita di bambini e adolescenti, influenzando positivamente lo sviluppo motorio, cognitivo ed emotivo ed è un potente strumento educativo e terapeutico nel mondo digitale di oggi. Maria Montessori ha dimostrato scientificamente come la mano sia "l'organo dell'intelligenza". Le attività manuali e di manipolazione sensoriale offrono ai bambini la base per costruire il pensiero astratto e l'autonomia. "L'intelligenza delle mani" Bur ISBN 9788817179560
Rudolf Steiner Introdusse nella sua scuola sin dall'infanzia la tessitura. Sosteneva che il movimento delle dita formasse le basi neuronali per il linguaggio e per il pensiero logico-matematico. "Educare alla Libertà"di F.Carlgren, A,Klingborg Filadelfia ISBN: 8888673512
Fonti citate: Montessori (L'intelligenza delle mani, BUR); Steiner (in Carlgren, Klingborg, Educare alla libertà, Filadelfia) - citati senza anno, con ISBN

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
"Tessere" significa intrecciare le finalità del progetto con la programmazione quotidiana dell'istituto, assicurando che l'esperienza degli alunni sia continua e progressiva in sintonia con il programma scolastico adottato, previo raccordo con le/gli insegnanti.
Il progetto porterà a ciascun studente alla realizzazione di un proprio manufatto, generando in lui soddisfazione per il lavoro fatto e gli aumenterà la stima di se stesso.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il Filo della Storia: intrecci tra manualità, logica e cultura;
Focus: Esplorazione dei materiali, la lana,il cotone e le fibre sintetiche , precisione nel fare. Cenni sulla nascita della tessitura e presenza nella nostra città.
Attività laboratoriali:Uso di un piccolo telaio di legno. La trama e l'ordito: Sperimentazione pratica dell'intreccio "uno sopra, uno sotto" utilizzando filati spessi (lana, sintetico).Geometrie colorate utilizzo di fibre con colori diversi, scelti dall'alunno per la creazione di una borsina portattuto.

4.d Finalità generali
1. Dare all'alunno informazioni sulla storia della tessitura
2. Conoscere le tecniche di base della tessitura
3. Stimolare ogni alunno nella realizzazione della propria borsina

4.e Obiettivi specifici
1. Intrecciano l'ordito con fili di trama per arrivare al manufatto proposto
2. Creano un proprio progetto in collaborazione con le esperte
3. Sperimentano l'accostamento dei colori per realizzare la propria borsina
4. Recuperano gli eventuali errori nella tessitura della trama

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Mostra o esposizione; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il progetto normalmente consente ad ogni alunno di realizzare un propria Borsina colorata

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Didattica attiva; Problem solving

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La tessitura manuale offre straordinari benefici per la crescita di bambini e adolescenti, influenzando positivamente lo sviluppo motorio, cognitivo ed emotivo ed è un potente strumento educativo e terapeutico nel mondo digitale di oggi. :
Maria Montessori: Ha dimostrato scientificamente come la mano sia "l'organo dell'intelligenza". Le attività manuali e di manipolazione sensoriale offrono ai bambini la base per costruire il pensiero astratto e l'autonomia. Erickson +1
Rudolf Steiner (Pedagogia Waldorf): Ha inserito la tessitura e i lavori a maglia fin dalla prima infanzia. Sosteneva che il movimento delle dita formasse le basi neuronali per il linguaggio ("organo di Broca") e per il pensiero logico-matematico.
Asilo L'altalena +1

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Un aula, una lavagna LIM per illustrare slide e un'insegnante presente in aula e che ci possa aiutare all'uso della SLIM

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
L'Associazione fornirà i telaietti per la tessitura i pettini le spolette e i fili di vari colori e tutto il materiale per realiizzare il progetto

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Scheda di osservazione dell'insegnante; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il laboratorio proposto è pensato per tutti i ragazzi della scuola,Utilizzeremo in casi particolari tecniche di tessitura con orditi bicolore che faciliteranno il corretto intreccio della trama con l'ordito. L'Associazione ha esperienza di collaborazione centri diurni e le nostre collaboratrici hanno esperienza, sensibilità e preparazione adeguata per aiutare gli alunni con disabilità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: A.P.S. Intrecciamo I Fili
8.b Forma giuridica: Associazione di Promozione Sociale
8.c Sede: Via Bariletti 66 Perugia
8.d Sito web: intrecciamoifili.org
8.e Referente del progetto: Giuseppe Bolognini
8.f Qualifica e ruolo del referente: Presidente Legale rappresentante
8.g Telefono: 335 620 9416
8.h E-mail: gi,bolgnini@virgilio,it
8.i PEC: intrecciamoifili@peg.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Dalla costituzione (anno 2008) ad oggi abbiamo collaborato con diverse scuole del territorio, primarie, secondarie di primo grado come lo dimostrano le precedenti richieste di iscrizioni al Registro delle Offerte formative del Comune di Perugia; Colombella, San Martino in Campo. San Sisto Perugia1 Ponte Felcino,Villa Pitigliano collaborato la con la Coop. Polis nel progetto Sustainability, Promosso con Ist.Com Perugia 14 il Progetto "Le trame del Perugino" studio e laboratori didattici tradizionali e in 3D. Con Accademia Belle Arti e Ingegneria Design t per tirocini formativi. Collaboriamo con La Fondazione Aurap per laboratori didattici.

9.b Operatori
1. **Maria Tea Cannarozzi** — *Docente*
Tessitrice esperta, ex stilista in azienda di moda
2. **Isabella Sabatini** — *Docente*
Tessitrice esperta, docente in istituti artistici
3. **Giuseppe Bolognini** — *Referente del progetto*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 09 settembre 20206
Nome e cognome del proponente: Giuseppe Bolognini
In qualità di: Presidente, Legale rappresentante

"Arazzo acchiappa sogni" Tecniche di intrecci di base su dodici fili

SOGGETTO PROPONENTE **A.P.S. Intrecciamo I Fili**

3. AREA TEMATICA PREVALENTE		3. DESCRITTORI	
—		—	
2.A ORDINE DI SCUOLA		**1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO**	**2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI**
Scuola primaria; Scuola secondaria di primo grado		già presentato	15
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI			
Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 1° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 2° Classe; Scuola secondaria di primo grado – 3° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE	**5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO**	**5.D.3 CADENZA PREVISTA**	**5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA)**
6	2	settimanale o bisettimanale	Per bambino: per classi meno numerose 19,00+4,18=20,74 euro Iva compresa Per classe: 425,00+93,50=518,50 euro Iva compresa
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI		**5.B–C LUOGHI ESTERNI**	
Aula scolastica		—	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Questo percorso condurrà gli alunni a conoscere cenni di la storia della Tessitura e la sua tradizione nella nostra città, Successivamente nel laboratorio didattico porterà gli alunni a sviluppare la propria manualità per realizzare il progetto proposto apprendendo gli intrecci di base della tessitura. Questa attività stimola la coordinazione dei movimenti e consente loro di apprendere la tecnica essenziale per realizzare un piccolo arazzo partendo dal filo e dagli attrezzi loro assegnati.

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La tessitura manuale offre straordinari benefici per la crescita di bambini e adolescenti, influenzando positivamente lo sviluppo motorio, cognitivo ed emotivo ed è un potente strumento educativo e terapeutico nel mondo digitale di oggi. Maria Montessori ha dimostrato scientificamente come la mano sia "l'organo dell'intelligenza". Le attività manuali e di manipolazione sensoriale offrono ai bambini la base per costruire il pensiero astratto e l'autonomia. "L'intelligenza delle mani" Bur ISBN 9788817179560
Rudolf Steiner Introdusse nella sua scuola sin dall'infanzia la tessitura. Sosteneva che il movimento delle dita formasse le basi neuronali per il linguaggio e per il pensiero logico-matematico. "Educare alla Libertà"di F.Carlgren, A,Klingborg Filadelfia ISBN: 8888673512
Fonti citate: Montessori (L'intelligenza delle mani, BUR); Steiner (in Carlgren, Klingborg, Educare alla libertà, Filadelfia) - citati senza anno, con ISBN

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
"Tessere" significa intrecciare le finalità del progetto con la programmazione quotidiana dell'istituto, assicurando che l'esperienza degli alunni sia continua e progressiva in sintonia con il programma scolastico adottato, previo raccordo con le/gli insegnanti.
Il progetto porterà a ciascun studente alla realizzazione di un proprio manufatto, generando in lui soddisfazione per il lavoro fatto e gli aumenterà la stima di se stesso.

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
Il Filo della Storia: intrecci tra manualità, logica e cultura;
Focus: Esplorazione dei materiali, la lana,il cotone e le fibre sintetiche , precisione nel fare. Cenni sulla nascita della tessitura e presenza nella nostra città.
Attività laboratoriali:Uso di un piccolo telaio di legno. La trama e l'ordito: Sperimentazione pratica dell'intreccio "uno sopra, uno sotto" utilizzando filati spessi (lana, sintetico).Geometrie colorate utilizzo di fibre con colori diversi, scelti dall'alunno per la creazione di una borsina portattuto.

4.d Finalità generali
1. Dare all'alunno informazioni sulla storia della tessitura
2. Conoscere le tecniche di base della tessitura
3. Stimolare ogni alunno nella realizzazione di un piccolo manufatto

4.e Obiettivi specifici
1. In trecciano l'ordito con fili di trama per arrivare al manufatto proposto
2. Creare il proprio progetto in collaborazione con le esperte
3. Sperimentare l' accostamento dei colori per fare il proprio lavoro
4. Recuperare gli eventuali errori nella tessitura della trama

4.f Prodotto o momento conclusivo
Elaborato individuale o di gruppo; Mostra o esposizione; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
Il progetto normalmente consente ad ogni alunno di realizzare un proprio piccolo manufatto, ma se la scuola preferisce di di fare un opera collettiva della classe ogni ragazzo parteciperà con un proprio tessuto che sarà assemblato insieme agli altri per realizzare un piccolo arazzo

4.h.1 Metodologie prevalenti
Laboratorio esperienziale; Didattica attiva; Problem solving

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
La tessitura manuale offre straordinari benefici per la crescita di bambini e adolescenti, influenzando positivamente lo sviluppo motorio, cognitivo ed emotivo ed è un potente strumento educativo e terapeutico nel mondo digitale di oggi. :
Maria Montessori: Ha dimostrato scientificamente come la mano sia "l'organo dell'intelligenza". Le attività manuali e di manipolazione sensoriale offrono ai bambini la base per costruire il pensiero astratto e l'autonomia. Erickson +1
Rudolf Steiner (Pedagogia Waldorf): Ha inserito la tessitura e i lavori a maglia fin dalla prima infanzia. Sosteneva che il movimento delle dita formasse le basi neuronali per il linguaggio ("organo di Broca") e per il pensiero logico-matematico.
Asilo L'altalena +1

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Partecipazione attiva alle attività; Preparazione preliminare degli insegnanti di classe; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe; Compilazione di una scheda di osservazione o valutazione

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Un aula, una lavagna LIM per illustrare slide e un'insegnante presente in aula e che ci possa aiutare all'uso della SLIM

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
L'Associazione fornirà i telaietti per la tessitura i pettini le spolette e i fili di vari colori e tutto il materiale per realiizzare il progetto

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
SI

6.c Strumenti utilizzati
Registro delle attività svolte; Griglia di osservazione dell'operatore; Scheda di osservazione dell'insegnante; Questionario agli insegnanti; Analisi degli elaborati o dei prodotti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Il laboratorio proposto è pensato per tutti i ragazzi della scuola,Utilizzeremo in casi particolari tecniche di tessitura con orditi bicolore che faciliteranno il corretto intreccio della trama con l'ordito. L'Associazione ha esperienza di collaborazione centri diurni e le nostre collaboratrici hanno esperienza, sensibilità e preparazione adeguata per aiutare gli alunni con disabilità.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: A.P.S. Intrecciamo I Fili
8.b Forma giuridica: Associazione di Promozione Sociale
8.c Sede: Via Bariletti 66
8.d Sito web: intrecciamoifili.org
8.e Referente del progetto: Giuseppe Bolognini
8.f Qualifica e ruolo del referente: Presidente Legale rappresentante
8.g Telefono: 335 620 9416
8.h E-mail: gi,bolgnini@virgilio,it
8.i PEC: intrecciamoifili@peg.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Dalla costituzione (anno 2008) ad oggi abbiamo collaborato con diverse scuole del territorio, primarie, secondarie di primo grado come lo dimostrano le precedenti richieste di iscrizioni al Registro delle Offerte formative del Comune di Perugia; Colombella, San Martino in Campo. San Sisto Perugia1 Ponte Felcino,Villa Pitigliano collaborato la con la Coop. Polis nel progetto Sustainability, Promosso con Ist.Com Perugia 14 il Progetto "Le trame del Perugino" studio e laboratori didattici tradizionali e in 3D. Con Accademia Belle Arti e Ingegneria Design t per tirocini formativi. Collaboriamo con La Fondazione Aurap per laboratori didattici.

9.b Operatori
1. **Maria Tea Cannarozzi** — *Docente*
Tessitrice esperta, ex stilista
2. **Isabella Sabatini** — *Docente*
Tessitrice esperta, docente istituti artistici
3. **Giuseppe Bolognini** — *Referente del progetto*

9.c Trattamento dei dati personali: SI
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: SI
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: SI

Data della scheda: 08 settembre 20206
Nome e cognome del proponente: Giuseppe Bolognini
In qualità di: Presidente, Legale rappresentante

MUSIRITMIAMO

SOGGETTO PROPONENTE Isabella Brogiato

3. AREA TEMATICA PREVALENTE 3. Linguaggi espressivi, arte, musica e teatro		3. DESCRITTORI Educazione musicale; Creatività ed espressione artistica	
2.A ORDINE DI SCUOLA Scuola dell'infanzia; Scuola primaria		1.C PROGETTO NUOVO / GIÀ PRESENTATO già presentato	2.C N. MAX CLASSI / SEZIONI 11
2.B TIPOLOGIA CLASSI / SEZIONI Scuola dell'infanzia; Scuola primaria – 1° Classe; Scuola primaria – 2° Classe; Scuola primaria – 3° Classe; Scuola primaria – 4° Classe; Scuola primaria – 5° Classe			
5.D.1 N. INCONTRI PER CLASSE / SEZIONE da 12 a 20 incontri da concordare con i docenti	5.D.2 DURATA DI CIASCUN INCONTRO da 45 a 60 min da concordare con i docenti	5.D.3 CADENZA PREVISTA settimanale	5.D.4–5 COSTO (IVA INCLUSA) Per bambino: da €17 a €30 in base agli incontri concordati con i docenti Per classe: da €390 a €590 in base agli accordi effettuati con i docenti
5.A LUOGHI SCOLASTICI RICHIESTI Aula scolastica; Palestra scolastica; Altro		5.B–C LUOGHI ESTERNI —	

1 · DESCRIZIONE

1.b Breve descrizione
Scopo del progetto è educare (dal latino ex-ducere "tirare fuori") attraverso la musica: non "inserire" informazioni, ma "far uscire" la creatività, le emozioni, la personalità del bambino nella sua individualità e nella sua socialità. La musica si impara facendola e non astraendola, si impara vivendola fisicamente ed emotivamente, così che essa contribuisca alla nostra crescita come persone, attraverso una esperienza creativa che coinvolga tutto ciò che alla musica può essere inerente: il gioco, il movimento, il corpo, il canto, le lingue, la socializzazione, le emozioni...

4 · PROGETTAZIONE EDUCATIVA

4.a Analisi del bisogno educativo
La musica fa parte della vita di ogni essere umano, senza distinzione di cultura, provenienza, ceto sociale, età, capacità motorie o intellettive. Quindi il progetto è trasversale e si può riferire ad ogni essere umano. In particolare faccio riferimento alla metodologia Orff-Sculwerk che adeguo in base all'età ed al numero dei bambini che ho di fronte, e alla "Music Learning Theory" (MLT) di Edwin E. Gordon per quel che riguarda fasce di età più piccole. Esiste una folta letteratura scientifica che ne attesta l'efficenza. Per l'Orff-Schulwerk una delle prove più recenti proviene da uno studio clinico pubblicato sulla prestigiosa rivista Scientific Reports (Nature). Di seguito il link:
https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11188925/
Per la MLT si può consultare il sito AIGAM.it

4.b Raccordo con curricolo / campi di esperienza
La musica è inserita nelle Indicazioni Nazionali per il curricolo del Ministero dell'istruzione e del merito come si può evincere dal seguente link:
https://www.mim.gov.it/-/indicazioni-nazionali-per-il-curricolo-scuola-dell-infanzia-e-scuole-del-primo-ciclo-di-istruzione

4.c Integrazioni con la programmazione curricolare
L'nsegnamento della musica si può raccordare con la lingua, la geografia, la letteratura, la matematica, la storia...

4.d Finalità generali
1. Promozione dell'inclusione sociale e del contrasto alla povertà educativa
2. Miglioramento del benessere emotivo e fisico
3. Sviluppare l'autostima e la fiducia in sé stessi

4.e Obiettivi specifici
1. Riconoscere e distinguere suoni, ritmi, melodie e timbri diversi
2. Favorire l'immaginazione e la fantasia attraverso il gioco musicale
3. Favorire la collaborazione e il lavoro di gruppo
4. Sviluppare la capacità di concentrazione e attenzione
5. Far conoscere diversi generi e stili musicali
6. Esplorare le proprie capacità vocali e corporee attraverso il suono e il movimento

4.f Prodotto o momento conclusivo
Spettacolo o performance; Evento pubblico; Restituzione alle famiglie; Restituzione alla scuola

4.g Descrizione del prodotto / momento conclusivo
In accordo con i maestri, le possibilità sono molteplici. Usare gli spazi della scuola per organizzare uno (o più nel caso gli spazi siano insufficienti) spettacolo finale; valutare la possibilità di usare un teatro o una sala messi a disposizione dal comune; lezione aperta con la presenza dei genitori.

4.h.1 Metodologie prevalenti
Apprendimento cooperativo; Attività ludica e gioco educativo; Educazione tra pari; Attività motoria o psicomotoria; Attività artistica, musicale o teatrale

4.h.2 Descrizione ulteriore del metodo
Ritmi da produrre per imitazione prima sul corpo, poi anche su oggetti o strumenti a percussione, per passare infine anche agli strumenti melodici; drammatizzazione di brani di musica classica; riprodurre melodie, anche a più voci per i bambini più grandi; per la primaria costruire, inventare storie, ritmi, balletti anche per raccontare una storia, guida all'ascolto.

4.i Ruolo richiesto agli insegnanti
Presenza e vigilanza durante le attività; Partecipazione attiva alle attività; Prosecuzione o rielaborazione dell'attività in classe

5 · ORGANIZZAZIONE E MATERIALI

5.e.1 Prerequisiti e materiali richiesti alla scuola
Strumenti musicali già presenti nella scuola, eventuale materiale didattico (fotocopie, cancelleria, lavagne o lim o lavagna multimediale se presenti ecc), palestra o spazi adeguati al movimento.

5.e.2 Materiali forniti dal proponente
Strumentario musicale didattico, computer e amplificazione.

6 · MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

6.a Cosa verrà monitorato
Svolgimento delle attività previste; Gradimento degli alunni (quando possibile rilevarlo); Gradimento degli insegnanti

6.b Impegno a fornire la relazione conclusiva
Sì (dichiarazione obbligatoria: breve relazione conclusiva)

6.c Strumenti utilizzati
Scheda di osservazione dell'insegnante; Questionario agli insegnanti; Restituzione finale con la classe; Documentazione fotografica o audiovisiva

7 · INCLUSIONE, ACCESSIBILITÀ E PARTECIPAZIONE

7. Inclusione, accessibilità e partecipazione
Data l'universalità del linguaggio musicale, il progetto si può adattare a chiunque.

8 · SOGGETTO PROPONENTE

8.a Denominazione: Isabella Brogiato
8.b Forma giuridica: esperto-persona fisica
8.c Sede: Via Lambruschini 19, 06126 Perugia
8.d Sito web: non presente
8.e Referente del progetto: Isabella Brogiato
8.f Qualifica e ruolo del referente: Musicista, diplomata al conservatorio di Perugia
8.g Telefono: 3479121815
8.h E-mail: isa.bro@libero.it

9 · SOGGETTO ATTUATORE E OPERATORI

9.a Esperienza del soggetto attuatore
Ho una pluriennale esperienza di educazione attraverso la musica, sempre rinnovata e arricchita con seminari, corsi di formazione, masterclass. Diploma di arpa conservatorio di Perugia; Corso base "Orff-Schulwerk"- scuola popolare di musica "Donna Olimpia"; Seminario formativo "Noi e la musica" Percorsi operativi per l'educazione musicale nella scuola primaria- Anicia scuola; Seminario formativo "Ri-crea-azioni musicali" Vale la pena che il bambino impari piangendo quello che può imparare ridendo?- ente di formazione Progetti Sonori; Seminario Orff-Shulwerk "Zum...zumzumzum" integrazione im...possibile/strategie possibili- scuola popolare di musica "Donna Olimpia"; Attestato "Musicopedia" musica e DSA- Associazione Alfabetamusica; Attestato "Umbria Harp Fest"masterclass e concerti

9.c Trattamento dei dati personali: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.d Sicurezza e copertura assicurativa: Secondo le modalità previste dalla scuola
9.e Dichiarazioni del soggetto proponente: Gli operatori possiedono qualifiche ed esperienze coerenti con le attività proposte. Il proponente dichiara di essere in possesso dei requisiti di cui all'art. 94 ed all'art. 95 del decreto legislativo n. 36 del 2023 e successive modifiche ed integrazioni, se ed in quanto applicabili. Il proponente dichiara, altresì, di aver valutato i rischi connessi alle attività, di impiegare personale formato e idoneo, di rispettare le procedure di emergenza e le disposizioni impartite dalla scuola e di possedere una copertura assicurativa valida per responsabilità civile verso terzi e prestatori d'opera, adeguata alla natura delle attività. Gli estremi della polizza e i relativi massimali saranno prodotti prima dell'avvio, su richiesta dell'Amministrazione o della scuola. Le attività saranno condotte nel rispetto della normativa vigente e dei regolamenti scolastici. Il proponente dichiara l'assenza di situazioni, anche potenziali, di conflitto di interessi rispetto al procedimento e si impegna a comunicare tempestivamente ogni situazione sopravvenuta. Il proponente si impegna a rispettare, per quanto applicabili, il codice di comportamento del Comune di Perugia, il patto di integrità e le misure di prevenzione della corruzione e della trasparenza vigenti. Saranno rispettate le disposizioni in materia di sicurezza, assicurazione, tutela dei minori e protezione dei dati personali. Tutte le attività previste nell'ambito del progetto educativo proposto saranno realizzate esclusivamente dal proponente o da suo personale o collaboratori che siano in possesso dei requisiti previsti dalla normativa vigente in materia di tutela dei minori e contrasto agli abusi sui minori, nonché in regola con gli obblighi di verifica e certificazione previsti dall'art. 25-bis del D.P.R. 313/2002 e successive modifiche e integrazioni. Il possesso dei predetti requisiti si riferisce agli operatori, agli amministratori delle associazioni ed agli operatori che realizzeranno le attività di progetto all'interno delle scuole. Il proponente si impegna a garantire il rispetto di tutte le disposizioni normative applicabili per la protezione dei minori durante lo svolgimento delle attività; Ogni modifica sostanziale sarà concordata preventivamente con la scuola. Non saranno richiesti né addebitati costi diversi da quelli espressamente indicati e previamente autorizzati con atto scritto dal soggetto competente. La presentazione e l'eventuale inserimento della proposta nel Programma non costituiscono affidamento, concessione di contributo o titolo per esigere pagamenti. Il proponente si impegna a trattare i dati personali esclusivamente per le finalità autorizzate, nel rispetto delle istruzioni documentate del soggetto competente, senza utilizzare dati o immagini degli alunni per finalità proprie. Prima dell'avvio saranno definiti per iscritto ruoli, finalità, categorie di dati, tempi di conservazione, misure di sicurezza e modalità di cancellazione o restituzione. Qualora ne ricorrano i presupposti, il proponente sarà designato responsabile del trattamento ai sensi dell'art. 28 del Regolamento (UE) 2016/679. Documentazione fotografica o audiovisiva esclusivamente se previamente autorizzata dall'istituzione scolastica e realizzata secondo le istruzioni del titolare del trattamento, previa informativa agli interessati e nel rispetto della base giuridica applicabile. È vietata al proponente ogni autonoma pubblicazione, diffusione o riutilizzo delle immagini e delle registrazioni; Le informazioni contenute nella scheda sono corrette, vere e verificabili.

Data della scheda: 07/09/2026
Nome e cognome del proponente: Isabella Brogiato
In qualità di: esperto esterno di musica

LET GROW: UN NOSTRO PASSO INDIETRO CHE FA CRESCERE

ENTE ORGANIZZATORE

LET GROW
michele.capurso@unipg.it
letgrow.org

DURATA

1 pomeriggio al mese per 9 mesi

DESTINATARI

scuola primaria

NUMERO MAX DESTINATARI

intera classe

COSTI

gratuito

SINTESI PERCORSO E ATTIVITÀ PROPOSTE

Let Grow è un progetto educativo gratuito rivolto alle scuole, pensato per rafforzare l'autonomia, la fiducia in sé e la maturazione socio-emotiva di bambini e ragazzi.

In risposta alla crescente iperprotezione genitoriale e alla diminuzione delle esperienze autonome nell'infanzia, il progetto propone alle classi aderenti di svolgere attività strutturate ma flessibili, che sostituiscono periodicamente i compiti scolastici tradizionali.

Con cadenza regolare (circa ogni 3-4 settimane), gli alunni scelgono liberamente di svolgere un "compito di autonomia", cioè un'attività pomeridiana nuova, da svolgere da soli (o con un coetaneo), ma senza la presenza o l'aiuto di un adulto.

Le attività vengono proposte dagli alunni e sono concordate con la famiglia, e possono includere gesti quotidiani e semplici, come fare la spesa al negozio sotto casa, andare al parco, preparare un pasto, andare a trovare un amico che vive nelle vicinanze, prendersi cura di un animale.

Queste esperienze concrete, svolte in contesti di vita reale, offrono ai bambini l'opportunità di esercitare capacità decisionali, sviluppare autogestione e affrontare piccole difficoltà in situazioni che la famiglia reputa sufficientemente protette e significativo.

Let Grow mette a disposizione delle classi aderenti una guida didattica e una modulistica specifica che può comunque essere adattata. Non richiede tecnologie o modifiche complesse al curricolo. Può essere integrato con facilità nella didattica ordinaria (narrazione, scrittura, STEM, educazione civica) e si presta a essere adottato a livello di classe, istituto o intera comunità scolastica.

I benefici osservati includono: riduzione dell'ansia, incremento dell'autoefficacia e del senso di responsabilità, miglioramento del clima di classe, rafforzamento del legame scuola-famiglia, accoglienza positiva dell'idea da parte delle famiglie e dei bambini Per maggiori informazioni contattare via email il prof. Michele Capurso, Let Grow ambassador per l'Italia.