

**Mondovisione**

**portfolio**



# MV PORTFOLIO

<b>MondoVisione SCS</b>	7
<b>premessa</b>	7
<b>ambiti</b>	9

## AMBITI

● SCUOLA  
● TERRITORIO

### teatro

Personaggi in gioco ●	13
Tutti in scena ●	14
Emozioni in scena ●	15
Redazione piccoli giornalisti ●	16
Circo dei piccoli ●	17
Leggere insieme ●	18

### digitale & multimedia

Podcast Lab ●	23
Benessere digitale over 65 ●	24
Edu gaming ●●	25
Videomaking Lab ●	26
Sguardi in movimento ●	27
Graficamente ●	28
Social media manager ●	29
Digitalmente ●	30
Grafica in pratica ●	32

### orientamento

Orientamente ●●	37
-----------------	----

### sensibilizzazione ambientale

La storia di Fata Ossigeno: la fotosintesi ●●	41
Ecolab: percorsi di disabilitazione ambientale ●●	42
Naturarte acqua: il ciclo dell'acqua in movimento ●●	43

### educazione civica

Il voto e la politica quotidiana ●	47
Money Lab ●●	48

### arte danza musica

ArtLab ●	53
Laboratorio di Danzaterapia ●●	54
Laboratorio di Musicoterapia ●●	55
School of trap ●●	56

# MONDOVISIONE SCS

**Cooperativa sociale** attiva dal 2005 con sede presso il Comune di Cantù. Ad oggi opera in vari campi della **cultura**, dalla gestione e programmazione **teatrale** alla progettazione di **festival ed eventi**, dalla promozione della **creatività giovanile** alla **professionalizzazione** in ambito culturale. Abitualmente svolge attività di consulenza per le pubbliche amministrazioni soprattutto nella realizzazione di eventi o per la valorizzazione creativa del territorio.

<https://www.mondovisione.org>

## PREMESSA

I laboratori di Mondovisione sono pensati come **esperienze attive e coinvolgenti**, in cui gioco, animazione e creatività diventano strumenti per apprendere, sperimentare e riflettere. Ogni proposta unisce contenuti e strumenti diversi per stimolare la **partecipazione**, favorire il **dialogo** e costruire **conoscenza** in modo dinamico.

Ogni laboratorio esplora un **tema specifico** – dall'arte alla musica, dal teatro al digitale – ed è progettato per essere **flessibile**: può essere adattato alle esigenze del gruppo, del contesto o del progetto educativo. Le proposte possono essere attivate singolarmente oppure combinate tra loro, per costruire **percorsi personalizzati**, anche su più incontri.

**Siamo disponibili a co-progettare attività su misura anche su tematiche non presenti nel catalogo, o ad approfondire aspetti specifici delle tecniche proposte.**

Per info: [scuole@mondovisione.org](mailto:scuole@mondovisione.org)



Il catalogo è strutturato in modo da distinguere chiaramente le proposte rivolte alle scuole da quelle dedicate al territorio, così da rispondere in modo mirato alle diverse esigenze dei destinatari.



## SCUOLA

Laboratori e percorsi pensati per **studenti** e **docenti**, calibrati sulle **necessità didattiche** e **formative** degli istituti scolastici di ogni ordine e grado.

## TERRITORIO

Attività dedicate a enti locali, biblioteche, associazioni e altri soggetti che operano nel **tessuto culturale e sociale**, con percorsi **personalizzabili** e **modulabili** per gruppi di ogni età e contesto.



## Teatro

Il **Teatro San Teodoro di Cantù**, gestito dalla Cooperativa Mondovisione ONLUS in collaborazione con il Comune di Cantù, è uno **spazio culturale**, che dal 2011 ospita attività teatrali, eventi e progetti rivolti alla comunità.

Il teatro coniuga la tradizione artistica con un'apertura verso nuove forme espressive, promuovendo valori di **inclusione** e **solidarietà**.

Oltre agli spettacoli, il Teatro San Teodoro organizza corsi in un'ampia gamma di discipline e iniziative formative, offrendo un'occasione di **crescita artistica** e **personale**.

Le scuole e gli enti possono utilizzare, a tariffa agevolata, il teatro per le rappresentazioni finali dei laboratori teatrali presenti nel catalogo, vivendo così un'esperienza completa e immersiva in uno spazio professionale e accogliente.

# PERSONAGGI IN GIOCO

---

## **Destinatari e fascia d'età**

Intero gruppo classe | 6 - 11 anni

## **Di cosa si tratta?**

Un laboratorio ludico-creativo per un primo approccio al mondo del teatro attraverso un gioco intorno alle personalità dei personaggi di una proposta teatrale.

## **Come?**

Dopo avere assistito alla messa in scena di uno spettacolo della rassegna, i bambini coadiuvati dalle attrici potranno cimentarsi in giochi teatrali. Un percorso ludico che li accompagnerà nell'interpretazione di un personaggio.

## **Finalità**

Attraverso l'assunzione di un ruolo i bambini impareranno a conoscere e a riconoscere le loro emozioni, condividendole con il gruppo di compagni. Esperienza fondamentale per costruire un'individualità capace di confrontarsi con gli altri.

## **Durata**

Modulo base a partire da 1 ora per gruppo classe presso l'istituto scolastico, oltre alla visione dello spettacolo presso il Teatro San Teodoro.

# TUTTI IN SCENA

## Destinatari e fascia d'età

Per un minimo di 2 classi fino al coinvolgimento di tutte le classi della scuola | 6-14 anni

## Di cosa si tratta?

Un laboratorio teatrale volto alla messa in scena di uno spettacolo.

## Come?

L'approccio all'esperienza teatrale sarà gestita con una forte componente ludica, in modo da accompagnare i partecipanti verso un'esperienza impegnativa, ma che allo stesso tempo regali loro divertimento ed entusiasmo.

## Finalità

L'attività teatrale ha una forte valenza educativa: promuove la relazione con l'altro, favorisce la conoscenza di sé, della propria capacità espressiva, corporea e vocale, stimola lo sviluppo della fantasia e della creatività e aiuta a costruire una maggiore consapevolezza emotiva e relazionale.

## Durata

Minimo 7 incontri in classe per ciascuna classe coinvolta più 2 prove generali nello spazio dell'allestimento teatrale.

# EMOZIONI IN SCENA

## Destinatari e fascia d'età

Intero gruppo classe | 6-14 anni

## Di cosa si tratta?

Il laboratorio teatrale si propone ai partecipanti come percorso di esplorazione attiva del proprio mondo interiore, attraverso gli strumenti del teatro.

## Come?

Nel corso delle settimane si indagherà la sfera di emozioni e sentimenti, il loro manifestarsi, il loro evolversi e trasformarsi in un generativo processo di crescita, sempre attraverso i giochi teatrali proposti.

## Finalità

Il laboratorio ha come obiettivo principale l'educazione alle emozioni, offrendo ai partecipanti uno spazio protetto e non giudicante in cui esplorare il proprio mondo interiore. Attraverso il linguaggio del teatro, i ragazzi imparano a riconoscere, esprimere e trasformare emozioni e sentimenti, sviluppando consapevolezza emotiva, capacità relazionali e ascolto di sé.

## Durata

Minimo 5 incontri per classe della durata di un'ora.

## In più

La restituzione avrà la forma di una lezione aperta al pubblico: accompagnata sul palco del teatro dalle esperte, ciascuna classe proporrà parte di quanto lavorato durante gli incontri e sperimenterà dal vivo nuove possibilità in modo da rendere visibile il lavoro spesso sotterraneo del laboratorio teatrale.

# REDAZIONE PICCOLI GIORNALISTI

## Destinatari e fascia d'età

Intero gruppo classe | 8-11 anni

## Di cosa si tratta?

Un laboratorio pensato per avvicinare bambini e bambine al linguaggio teatrale e all'osservazione critica, attraverso la pratica della scrittura giornalistica.

## Come?

La scuola può scegliere tra due modalità:

- La visione in classe di frammenti video tratti da spettacoli di Teatro Ragazzi, commentati e analizzati insieme alle coordinatrici del laboratorio
- La visione dal vivo di uno spettacolo in rassegna

In entrambi i casi, i partecipanti saranno guidati nella rielaborazione dell'esperienza attraverso la parola scritta.

## Finalità

Stimolare nei bambini la capacità di osservare in modo attivo e critico  
Arricchire il vocabolario legato al mondo del teatro

Imparare a riconoscere e valutare gli elementi che compongono uno spettacolo (regia, scenografia, contenuti, qualità dell'opera)

Produrre un testo scritto che può essere un vocabolario teatrale o una vera e propria recensione, a seconda del percorso scelto.

## Durata

Modulo base a partire dalla durata di 2 ore per classe, a seguito della visione di uno spettacolo in rassegna, se opzionato.

# CIRCO DEI PICCOLI

## Destinatari

Intero gruppo classe | 3-11 anni

## Di cosa si tratta?

Il circo è un mondo affascinante che dà ai bambini la possibilità di conoscere e sviluppare le loro capacità su vari livelli: motorio, psicologico e relazionale.

Il laboratorio permetterà di sperimentare le attività circensi utilizzate per l'allenamento fisico, l'ascolto di sé e di chi ci circonda.

## Come?

Si passerà dal gioco didattico mirato alla scoperta del proprio corpo alla conoscenza dello spazio e della propria forza.

Si utilizzeranno strumenti come diablo, piattini cinesi, foulard, flowerstick, palline, cerchi e clavette.

## Finalità

L'obiettivo del laboratorio è sviluppare la concentrazione, la consapevolezza e l'abilità fisica, ognuno in base alle proprie possibilità.

Ogni bambino troverà un suo ruolo e sarà valorizzato per quello che è, non per ciò che riesce a fare. Attraverso la giocoleria e le arti circensi i bambini impareranno a sfruttare al meglio le loro potenzialità, ma anche a rilassarsi nei momenti di stress.

## Durata

Da 3 a 10 incontri da 1 ora per classe, in aula o presso la palestra dell'istituto. È necessaria la presenza di un insegnante.

# LEGGERE INSIEME

## IL PIACERE DELLA LETTURA CONDIVISO

---

### **Destinatari**

Intero gruppo classe/gruppo informale | 3-99 anni

### **Di cosa si tratta?**

Un percorso dedicato al piacere della lettura, che utilizza la voce, il corpo e l'interpretazione teatrale come strumenti per avvicinare i partecipanti ai libri. Attori e attrici professionisti guideranno il laboratorio con letture animate e coinvolgenti, capaci di stimolare immaginazione, curiosità e capacità di ascolto. La proposta è modulabile in base all'età dei destinatari, dall'infanzia fino agli adulti, e può declinarsi su generi e temi differenti.

### **Come?**

Attraverso letture interpretate, giochi espressivi, momenti di ascolto e attività creative, i partecipanti entreranno in dialogo con le storie e i personaggi. Nei percorsi dedicati ai più piccoli, la lettura si accompagna a gesti, suoni e movimento per rendere l'esperienza multisensoriale; per ragazzi e adulti, si valorizza la dimensione critica e riflessiva, favorendo il confronto e la rielaborazione personale dei testi. I laboratori possono essere proposti come incontri singoli o come cicli tematici, anche in collaborazione con scuole, biblioteche, associazioni e realtà culturali.

### **Finalità**

Il laboratorio ha l'obiettivo di avvicinare i partecipanti alla lettura come esperienza piacevole e condivisa, capace di stimolare immaginazione, creatività ed espressione personale. Allo stesso tempo favorisce lo sviluppo della capacità di ascolto, concentrazione e dialogo, promuovendo il libro come strumento di conoscenza e di crescita individuale e collettiva, ma anche come occasione di incontro tra generazioni e culture diverse.

### **Durata**

Singolo appuntamento o ciclo di incontri.

Digitale  
e multimedia



# PODCAST LAB

---

## **Destinatari e fascia d'età**

Intero gruppo classe, team di docenti | 9-19 anni

## **Di cosa si tratta?**

Un laboratorio per scoprire il mondo del podcast e iniziare a sperimentare creando le prime registrazioni audio, divertendosi a raccontare storie e condividere idee.

## **Come?**

Il laboratorio spiega in modo semplice l'uso e la strutturazione tecnica dei diversi dispositivi tecnologici, i modelli di utilizzo creativo degli stessi da proporre in classe.

Il percorso aiuta a:

- conoscere la strumentazione
- creare la struttura narrativa
- conoscere il podcast tra strumenti teorici e applicazione pratica
- generare formati didattici innovativi.

## **Finalità**

- Promuovere cultura digitale ed educazione ai media;
- ampliare competenze di narrazione attraverso uno strumento innovativo;
- utilizzare il podcast per affrontare tematiche legate alla cittadinanza attiva (legalità, giustizia, solidarietà, ...).

## **Durata**

Il laboratorio si struttura in 6 incontri da due ore ciascuno, possibilmente con cadenza settimanale.

# BENESSERE DIGITALE OVER 65

## Destinatari e fascia d'età

Gruppo di max 20 partecipanti | Over 65

## Di cosa si tratta?

Un percorso pratico e accessibile pensato per accompagnare all'uso consapevole dello smartphone e alla prevenzione dei principali rischi digitali. Il corso fornisce strumenti concreti per navigare online in sicurezza, comunicare in autonomia e orientarsi tra applicazioni, notizie e servizi digitali.

## Come?

Il corso adotta un approccio pratico, inclusivo e accessibile, con un linguaggio semplice e attività guidate passo passo. I partecipanti impareranno a conoscere le funzioni base del proprio dispositivo, usare le app più diffuse, navigare in modo sicuro e difendersi da fake news, truffe online e meccanismi di dipendenza.

Le attività sono supportate da dispense, slide e simulazioni pratiche, con esercitazioni dirette sul proprio smartphone.

## Finalità

- Favorire l'autonomia digitale e l'inclusione sociale degli over 65
- Promuovere l'uso consapevole e sicuro dello smartphone
- Fornire strumenti per riconoscere e contrastare rischi digitali (truffe, fake news, dipendenze)
- Rafforzare la fiducia nelle proprie capacità tecnologiche in un contesto sereno e collaborativo.

## Durata

5 incontri da 1,5 ore.

# EDUGAMING

## Destinatari e fascia d'età

I percorsi possono essere frequentati sia individualmente che in gruppo | 6-99 anni

## Di cosa si tratta?

EduGaming è una proposta innovativa che utilizza i videogiochi come mezzo di apprendimento, relazione e crescita personale. Alla base c'è la figura dell'EduGamer: un educatore con competenze specifiche nell'ambito videoludico, capace di trasformare il gioco in un'esperienza educativa. L'EduGamer può affiancare i ragazzi durante il gioco online, supportare i genitori con consulenze dedicate o guidare momenti di riflessione e confronto sul rapporto con i videogiochi.

## Come?

La proposta è versatile e può assumere diverse forme, a seconda del contesto:

- **Incontri in classe con i ragazzi:** il videogioco diventa uno strumento per apprendere competenze trasversali (collaborazione, gestione del tempo, problem solving) e per riflettere su temi di attualità.
- **Percorsi formativi per genitori e adulti:** incontri di gruppo o individuali per comprendere meglio il mondo dei videogiochi e gestire in modo positivo il rapporto dei ragazzi con il gaming.
- **EduGaming Zone:** uno spazio dedicato, simile a una gaming zone, ma guidato da un EduGamer che accompagna i giovani a vivere il videogioco come esperienza educativa e di socializzazione.

## Finalità

- Promuovere un uso consapevole e positivo dei videogiochi.
- Sviluppare competenze personali e sociali attraverso il gaming.
- Fornire strumenti concreti ai genitori per comprendere e accompagnare i figli nel rapporto con il digitale.
- Creare spazi di gioco sicuri, guidati e inclusivi, in cui reale e virtuale dialogano in modo costruttivo.

## Durata

La struttura del percorso verrà definita in base alle esigenze.

# VIDEOMAKING LAB

## Destinatari e fascia d'età

Intero gruppo classe | 14-19 anni

## Di cosa si tratta?

Il laboratorio è un'introduzione pratica e creativa al videomaking rivolta a studenti delle scuole superiori. Affronta le basi del linguaggio audiovisivo e della narrazione per immagini, dalla scrittura dell'idea alla realizzazione di un breve video. L'obiettivo è fornire ai partecipanti una cassetta degli attrezzi essenziale per comunicare in modo efficace e consapevole attraverso i video, sperimentando direttamente tutte le fasi della produzione.

## Come?

Il laboratorio si articola in una serie di attività teorico-pratiche: brainstorming, scrittura dello storyboard, riprese con smartphone o videocamere, montaggio di base con software accessibili. Si lavora in piccoli gruppi, stimolando la collaborazione e la divisione dei ruoli (regia, riprese, suono, montaggio, ecc.). Non sono richieste competenze pregresse.

## Finalità

La finalità principale è avvicinare i ragazzi al linguaggio audiovisivo come strumento di espressione, racconto e cittadinanza attiva. Il laboratorio sviluppa competenze trasversali – come il lavoro di squadra, la capacità di sintesi, la gestione del tempo e l'attenzione alla comunicazione – e aiuta i partecipanti a leggere criticamente i contenuti visivi che li circondano. Al termine del percorso, ogni gruppo avrà realizzato un proprio video originale, frutto di un processo collettivo di ideazione, sperimentazione e creazione.

## Durata

Il laboratorio prevede 8 incontri da 2 ore ciascuno.

# SGUARDI IN MOVIMENTO. INTRODUZIONE ALLA FOTOGRAFIA

## Destinatari e fascia d'età

Intero gruppo classe | 6-19 anni

## Di cosa si tratta?

Un laboratorio dedicato alla scoperta della fotografia come linguaggio espressivo e mezzo di osservazione del mondo. Attraverso un percorso teorico-pratico, i partecipanti vengono guidati alla conoscenza del mezzo fotografico, dalle sue componenti tecniche essenziali fino alla produzione di brevi racconti per immagini. Il laboratorio si adatta a diverse fasce d'età, calibrando linguaggio, strumenti e attività.

## Come?

Il laboratorio si articola in due incontri:

- Nel primo incontro si esplora il funzionamento della macchina fotografica attraverso una breve introduzione teorica, accompagnata dalla visione e manipolazione di esemplari di fotocamere diverse (analogiche, digital). A seguire, i partecipanti realizzano una serie di scatti.
- Nel secondo incontro, le fotografie vengono presentate in forma di piccole stampe cartacee. I partecipanti lavorano sul materiale prodotto ritagliando, incollando e riorganizzando le immagini per dare vita a un racconto collettivo o a micro-storie, sviluppando anche competenze legate al montaggio narrativo e alla composizione.

## Finalità

Il laboratorio mira a sviluppare uno sguardo consapevole e creativo sulla realtà, attraverso l'uso della fotografia come strumento di osservazione e racconto. Promuove l'educazione visiva, la collaborazione tra pari e la capacità di esprimersi attraverso le immagini, stimolando attenzione, curiosità e pensiero narrativo.

## Durata

Il laboratorio prevede minimo 2 incontri da 2 ore ed è ampliabile a seconda delle specifiche esigenze.

# GRAFICAMENTE - STRUMENTI VISIVI PER COMUNICARE MEGLIO

## Destinatari e fascia d'età

Intero gruppo classe o team di docenti | 11-14 anni

## Di cosa si tratta?

Un laboratorio introduttivo alla grafica e alla comunicazione visiva, pensato per la scuola secondaria di primo grado. Il percorso può essere rivolto sia agli studenti, per aiutarli a creare materiali scolastici più chiari ed efficaci, sia ai docenti, come occasione di aggiornamento e sperimentazione di strumenti utili nella didattica quotidiana.

## Come?

Attraverso attività guidate ed esercitazioni pratiche, i partecipanti scoprono i principi base del design visivo: gerarchia, uso consapevole di colori e font, organizzazione degli spazi, rapporto tra testo e immagine. Il laboratorio prevede anche l'uso di strumenti digitali intuitivi (come Canva o affini), utili per realizzare presentazioni, infografiche, mappe concettuali o materiali per la classe. I contenuti e il livello di approfondimento vengono calibrati in base al gruppo (studenti o insegnanti) e agli obiettivi condivisi.

## Finalità

- Potenziare le competenze di comunicazione visiva
- Migliorare la qualità grafica dei contenuti scolastici
- Promuovere l'uso consapevole di strumenti digitali accessibili
- Stimolare creatività, ordine e attenzione al dettaglio
- Offrire a studenti e docenti nuove modalità per presentare e organizzare le informazioni in modo efficace.

## Durata

Il laboratorio prevede minimo 2 incontri da 2 ore ed è ampliabile a seconda delle specifiche esigenze.

# SOCIAL MEDIA MANAGER COMUNICARE NEL MONDO DIGITALE

## Destinatari e fascia d'età

Intero gruppo classe | 14-19 anni

## Di cosa si tratta?

Un laboratorio pratico per scoprire cosa fa davvero un social media manager e cosa significa oggi comunicare online in modo strategico e responsabile. A partire dall'analisi dei social che usiamo ogni giorno, il percorso introduce al dietro le quinte della comunicazione digitale: dalla creazione di contenuti all'organizzazione di un piano editoriale, dalla cura dell'identità visiva all'analisi dei risultati.

## Come?

Attraverso esempi concreti, esercitazioni pratiche e simulazioni, i partecipanti lavorano in piccoli gruppi alla progettazione della comunicazione social di un progetto, un'idea o un'organizzazione (reale o immaginaria). Si sperimenta l'uso di strumenti digitali gratuiti (per grafiche, calendario post, copywriting), si riflette su tono di voce, target, etica digitale e impatto delle scelte comunicative.

## Finalità

- Far conoscere il ruolo del social media manager e il funzionamento della comunicazione digitale
- Sviluppare capacità di progettazione, sintesi e lavoro di gruppo
- Promuovere un uso consapevole e responsabile dei social media
- Offrire strumenti concreti per creare contenuti chiari, efficaci e coerenti
- Stimolare curiosità verso il mondo delle professioni digitali e creative

## Durata

Il laboratorio prevede 4 incontri da 2 ore.

# DIGITALMENTE

## Destinatari e fascia d'età

Intero gruppo classe o team docenti | 11-14 anni

## Di cosa si tratta?

Un percorso laboratoriale dedicato all'educazione digitale, alla prevenzione dell'uso disfunzionale dei social network e all'esplorazione del loro potenziale come strumenti di apprendimento e di espressione personale. Un viaggio tra consapevolezza digitale, comunicazione online e creatività, che favorisce un uso più critico, sicuro e consapevole della rete.

## Come?

Il laboratorio si sviluppa attraverso incontri interattivi e modulari, integrando approcci educativi e artistici:

- **Educazione ai media:** esplorazione dei rischi e delle opportunità della rete, con focus su cyberbullismo, identità digitale, gestione delle emozioni e legalità online.
- **Comunicazione social:** analisi delle dinamiche comunicative dei social network e creazione di contenuti divulgativi e creativi legati alle discipline scolastiche, utilizzando linguaggi e formati tipici dei social.
- **Arteterapia digitale:** attività espressive e riflessive che aiutano a rafforzare l'autostima e la consapevolezza di sé, attraverso materiali artistici e momenti di condivisione in gruppo.
- **Social challenge:** sfida creativa e finale tra classi o gruppi per la realizzazione di contenuti digitali originali, con eventuale premiazione.

Il percorso potrà, quindi, essere costruito includendo anche solo alcuni dei moduli, in base alle esigenze del gruppo.

## Finalità

- Per gli studenti: acquisire consapevolezza critica e competenze tecniche sull'uso dei social, migliorare l'autostima e l'espressione personale, trasformare i saperi scolastici in contenuti digitali divulgativi e creativi.
- Per i docenti: esplorare nuove strategie didattiche, potenziare il coinvolgimento degli studenti e approfondire le competenze digitali e relazionali.
- Per la scuola: promuovere una cultura digitale attiva, consapevole e partecipata tra pari.

## Durata

Il laboratorio si svolge presso l'istituto scolastico, con una durata flessibile da 6 a 9 ore complessive in base ai moduli scelti per ciascuna classe, suddivise in incontri da 2 ore. È prevista la possibilità di incontri aggiuntivi rivolti ai docenti (durata: 2 ore).

## In più...

Il percorso è adattabile ai bisogni specifici dei gruppi classe.

È prevista la collaborazione con i docenti di riferimento.

Possibile coinvolgimento di esperti esterni (Media Educator, Arteterapeuta).

La social challenge finale può includere una premiazione con riconoscimenti concordati con la scuola.

# GRAFICA IN PRATICA

## PROGETTARE PER COMUNICARE

---

### **Destinatari e fascia d'età**

Intero gruppo classe | 14-19 anni

### **Di cosa si tratta?**

Un laboratorio di grafica pensato per studenti delle scuole secondarie di secondo grado, incentrato sull'acquisizione di competenze visive e digitali utili per creare contenuti chiari, efficaci e professionali. L'attività offre un'introduzione concreta al mondo della comunicazione visiva, esplorando strumenti e linguaggi fondamentali per presentare idee, progetti e materiali scolastici o personali.

### **Come?**

Attraverso un approccio laboratoriale e "learning by doing", gli studenti imparano a progettare contenuti visivi a partire da un brief (una locandina, un'infografica, una slide di presentazione, una copertina, ecc.). Vengono introdotti concetti chiave di design (gerarchia visiva, palette colori, tipografia, impaginazione, coerenza stilistica) e strumenti digitali gratuiti o open source (es. Canva, Illustrator...).

### **Finalità**

- Fornire competenze base di grafica e comunicazione visiva
- Stimolare pensiero progettuale, cura estetica e chiarezza comunicativa
- Potenziare le capacità di sintesi e presentazione attraverso strumenti visivi
- Offrire competenze trasversali utili per la scuola, il lavoro e la vita quotidiana
- Introdurre, dove possibile, elementi di orientamento verso professioni creative e digitali

### **Durata**

Il laboratorio prevede 4 incontri da 2 ore.

# Orientamento

---



# ORIENTAMENTO

---

## **Destinatari e fascia d'età**

Gruppi classe / gruppo informale di max 20 partecipanti | 12-19 anni

## **Di cosa si tratta?**

Percorsi di conoscenza delle skills necessarie per effettuare la scelta del percorso di studi superiore o universitario, che partono dall'analisi di interessi ed aspirazioni personali per accompagnare alla conoscenza di ciò che è presente e raggiungibile in termini di offerta formativa e laddove organizzabile, consentendo anche sperimentazioni laboratoriali della professione che interessa.

## **Come?**

Il format di tre incontri , della durata di 2 ore, che viene presentato di seguito, può naturalmente essere adattato alle specifiche esigenze:

- Primo Incontro: "La componente emotiva di una scelta del percorso di studio";
- Secondo Incontro: "Le skills (competenze) utili per la scelta";
- Terzo Incontro: "Gli aspetti pratici della professione che mi interessa"

## **Finalità**

- Favorire la conoscenza di sé
- Informare sulle opportunità formative
- Sostenere il processo decisionale

## **Durata**

3 incontri da due ore.

Sensibilizzazione  
ambientale



# LA STORIA DI FATA OSSIGENO: LA FOTOSINTESI

---

## **Destinatari e fascia d'età**

Intero gruppo classe/gruppo informale di max 15 partecipanti | 3-7 anni

## **Di cosa si tratta?**

Un laboratorio creativo e partecipativo che introduce i bambini alla scoperta della fotosintesi clorofilliana. Attraverso una narrazione coinvolgente, i piccoli incontrano i personaggi e gli elementi di questo processo naturale, trasformando la classe in una foresta viva e immaginata.

## **Come?**

Il laboratorio alterna racconto, gioco ed esperienza corporea: i partecipanti vengono guidati a "diventare alberi", sperimentando in prima persona ciò che avviene durante la fotosintesi. L'apprendimento passa così dall'ascolto all'azione, stimolando curiosità e coinvolgimento emotivo.

## **Finalità**

- Avvicinare i bambini ai concetti scientifici in modo semplice e divertente
- Favorire l'apprendimento attraverso il corpo e l'esperienza diretta
- Stimolare immaginazione, creatività e lavoro di gruppo
- Coltivare rispetto e consapevolezza verso la natura e i suoi processi fondamentali

## **Durata**

Singolo incontro di 2 ore.

# ECOLAB

## PERCORSI DI SENSIBILIZZAZIONE AMBIENTALE PER TUTTE LE ETÀ

### Destinatari e fascia d'età

Gruppo classe / gruppo informale di max 20 partecipanti | 5-19 anni

### Di cosa si tratta?

Laboratori dedicati al tema dell'ambiente, organizzati in collaborazione con una rete di associazioni e consulenti specializzati, garantendo competenza aggiornamento e concretezza. Ogni laboratorio verrà precisato in termini di contenuti ed attività, sulla base delle caratteristiche ed esigenze del gruppo coinvolto. I temi affrontati spaziano dalla scoperta della natura e delle sue risorse alla gestione sostenibile dei rifiuti, dal risparmio energetico alla tutela della biodiversità, fino alle sfide più attuali legate ai cambiamenti climatici.

### Come?

Le attività prevedono: esperienze pratiche, giochi, esperimenti, momenti di riflessione e confronto. L'obiettivo è stimolare curiosità, consapevolezza e responsabilità, fornendo ai ragazzi strumenti per comprendere la complessità delle sfide ambientali e incoraggiando comportamenti sostenibili nella vita quotidiana.

### Finalità

Il percorso mira a sensibilizzare sui temi ambientali, attraverso attività esperienziali e di scoperta, promuovere conoscenze e competenze, favorire la conoscenza e la messa in pratica di comportamenti sostenibili nella vita quotidiana, stimolando responsabilità individuale e collettiva, sviluppare capacità critiche e riflessive, incoraggiando la comprensione delle connessioni tra scelte personali e impatti sull'ambiente, rafforzare il legame con il territorio, valorizzando il contributo delle associazioni e realtà locali attive nell'ambito ambientale.

### Durata

I laboratori hanno un numero di incontri che varia dai 4 ai 6, da uno a due ore di durata, a seconda della tematica scelta e dell'età dei partecipanti.

# NATURARTE ACQUA: IL CICLO DELL'ACQUA IN MOVIMENTO

### Destinatari

Intero gruppo classe/gruppo informale di max 15 partecipanti | 3-7 anni

### Di cosa si tratta?

Un laboratorio creativo e sensoriale per scoprire le diverse forme dell'acqua in natura: dalla goccia al temporale, fino all'acqua che bolle in cucina. L'acqua diventa un filo conduttore per esplorare il rapporto tra natura, movimento ed espressione personale.

### Come?

Attraverso attività ludiche e musicali, i bambini associano ad ogni forma dell'acqua un movimento e un suono, trasformando il corpo in strumento di comunicazione. Il corpo diviene mezzo di comunicazione e relazione, in grado di valorizzare tutte le esperienze espressive e le diverse specificità culturali. L'approccio musicale verterà sulla sensibilizzazione sensoriale dei bambini: liberi di esprimersi attraverso un linguaggio non verbale, saranno indotti ad utilizzare al meglio l'intera sfera sensoriale, scoprendone pregi e peculiarità.

### Finalità

- Avvicinare i bambini alla conoscenza del ciclo dell'acqua in modo esperienziale e divertente
- Stimolare creatività e immaginazione attraverso musica, movimento e gioco
- Valorizzare il corpo come strumento di comunicazione e relazione
- Promuovere la consapevolezza sensoriale e la capacità di esprimersi anche oltre le parole.

### Durata

Singolo incontro di 2 ore.

Educazione

civica



# IL VOTO E LA POLITICA QUOTIDIANA

---

## **Destinatari e fascia d'età**

Intero gruppo classe | 16-19 anni

## **Di cosa si tratta?**

Il laboratorio affronta i temi fondamentali della partecipazione democratica, con particolare attenzione al significato e al funzionamento del voto, al ruolo dei partiti politici, alla frammentazione dell'opinione pubblica e alle dinamiche di identificazione e progettazione politica.

## **Come?**

Il percorso si struttura in momenti interattivi, attività pratiche e riflessioni collettive. L'approccio metodologico è esperienziale e ludico, con l'obiettivo di coinvolgere attivamente i partecipanti e stimolare il confronto tra pari.

## **Finalità**

La finalità principale è fornire ai ragazzi strumenti per comprendere e vivere la politica come parte integrante della quotidianità, sviluppando una consapevolezza critica e duratura. Il workshop vuole evitare due rischi opposti: da un lato l'indifferenza o l'apatia, dall'altro il coinvolgimento esasperato che può portare a frustrazione o burn-out. Si propone dunque un modello di partecipazione sostenibile, che aiuti i giovani a riconoscersi come cittadini attivi, informati e responsabili.

## **Durata e luogo**

Il laboratorio prevede 4 incontri da 2 ore ciascuno.

# MONEY LAB

## LE SKILLS PER LE TUE FINANZE

---

### **Destinatari e fascia d'età**

Intero gruppo classe/gruppo informale di max 25 partecipanti | 17-25 anni

### **Di cosa si tratta?**

Un escape game a tema educazione finanziaria pensato per stimolare l'apprendimento attraverso il gioco collaborativo. I partecipanti, divisi in squadre, affrontano enigmi e sfide legate a concetti chiave di gestione del denaro, risparmio, mutui e pensione integrativa.

### **Come?**

L'attività si svolge in un'unica sessione, durante la quale i partecipanti, divisi in squadre, lavorano per risolvere le prove dell'escape game entro un tempo stabilito. Al termine del gioco, si tiene un momento di revisione e confronto, in cui si approfondiscono gli argomenti trattati e si favorisce la riflessione sulle scelte finanziarie quotidiane.

### **Finalità**

Questa esperienza mira a promuovere una cultura finanziaria di base in modo coinvolgente e accessibile. Attraverso il gioco, i partecipanti sviluppano capacità di problem solving, collaborazione e pensiero critico, allenandosi a compiere scelte consapevoli in situazioni complesse. L'attività rappresenta anche un'occasione per riflettere sull'autonomia economica e sulle competenze necessarie per affrontare con maggiore consapevolezza la vita dopo la scuola: gestione del denaro, responsabilità finanziarie e decisioni quotidiane.

### **Durata**

Una sessione di 3 ore.



Arte Danza

Musica



# ARTLAB

---

## **Destinatari e fascia d'età**

Intero gruppo classe | 6-11 anni

## **Di cosa si tratta?**

Il laboratorio di Arteterapia offre agli alunni uno spazio protetto in cui esplorare la creatività e l'espressione personale attraverso materiali e linguaggi artistici. Il percorso può essere strutturato per approfondire una tematica specifica, come la natura, le emozioni, le relazioni o l'identità, rendendo ogni progetto unico e calibrato sul gruppo classe.

## **Come?**

Il laboratorio si svolge in un clima non giudicante, che valorizza l'espressione individuale e incoraggia la sperimentazione.

Le attività possono prevedere:

- creazione individuale di elaborati simbolici o fantastici (es. piante immaginarie, autoritratti, paesaggi interiori);
- realizzazione collettiva di opere tridimensionali o ambientazioni condivise;
- rielaborazione artistica di spunti visivi o artisti celebri.

## **Finalità**

Ampliare la gamma dei comportamenti espressivi, incanalare energie nell'atto creativo stimolando così la propria capacità di autoregolazione, favorire la ricerca di una personale modalità di espressione e la comunicazione con il gruppo dei pari, attraverso linguaggio verbale e non verbale.

## **Durata**

Il laboratorio può essere proposto in formato breve (minimo 3 incontri da 60 minuti) oppure come percorso annuale più strutturato (es. 8-12 incontri o più), con cadenza settimanale.

# LABORATORIO DI DANZATERAPIA

## Destinatari e fascia d'età

Intero gruppo classe o gruppi classe misti/gruppo informale di max 15 partecipanti.

## Di cosa si tratta?

Il laboratorio di Danzaterapia offre agli alunni uno spazio protetto in cui esplorare la creatività e l'espressione personale attraverso il corpo, con il sussidio della musica. Il percorso può essere strutturato per approfondire una tematica specifica.

## Come?

Il laboratorio si svolge in un clima non giudicante, che valorizza l'espressione individuale e incoraggia la sperimentazione.

La struttura dell'incontro segue il modello: accoglienza, riscaldamento, consapevolezza corporea, chiusura e verbalizzazione.

## Finalità

Durante il percorso si lavorerà su stimolazione corporea, libertà espressiva e di movimento, avvicinamento alla musicalità, miglioramento delle abilità motorie, sociali e comunicative, osservazione e sviluppo delle dinamiche relazionali all'interno del gruppo.

Potranno essere implementati obiettivi specifici, sulla base della necessità del gruppo o del singolo individuo (lavorando anche su eventuali criticità in contesto scolastico).

## Durata

Il laboratorio può essere proposto in formato breve (minimo 6 incontri da 60 minuti) oppure come percorso annuale più strutturato.

# LABORATORIO DI MUSICOTERAPIA

## Destinatari e fascia d'età

Intero gruppo classe/gruppo informale di max 15 partecipanti  
| 6-19 anni

## Di cosa si tratta?

Un laboratorio esperienziale di musicoterapia, pensato per accompagnare i partecipanti in un percorso di esplorazione di sé e degli altri attraverso il suono, il ritmo e il silenzio.

## Come?

Attraverso giochi sonori, attività ritmiche, uso di strumenti musicali (tradizionali e non), vocalizzazioni e momenti di ascolto guidato, i partecipanti vivono un'esperienza immersiva che coinvolge corpo, emozioni e comunicazione non verbale. Il laboratorio viene adattato in base alla fascia d'età e agli obiettivi educativi: con i più piccoli l'attenzione è posta su gioco movimento e scoperta, con ragazzi e adolescenti il lavoro può concentrarsi su espressione emotiva, ascolto reciproco e rafforzamento dell'identità.

## Finalità

Il percorso mira a favorire l'espressione personale e l'autoregolazione emotiva, sviluppare ascolto, attenzione e consapevolezza corporea, rinforzare le relazioni all'interno del gruppo attraverso un linguaggio non giudicante, offrire uno spazio protetto in cui potersi raccontare, senza parole, attraverso il suono, stimolare la creatività e l'apertura verso l'altro.

## Durata

Il laboratorio può essere proposto in formato breve (minimo 5 incontri da 60 minuti) oppure come percorso annuale più strutturato.

# SCHOOL OF TRAP

---

## **Destinatari e fascia d'età**

Intero gruppo classe/gruppo informale di max 15 partecipanti | 12-14 anni

## **Di cosa si tratta?**

Il laboratorio di avvicinamento alla produzione musicale è un percorso pensato per familiarizzare con la creazione di brevi brani Hip Hop. La musica viene utilizzata come strumento espressivo e narrativo, il linguaggio dell'Hip Hop, diretto e coinvolgente, facilita l'approccio alle competenze tecniche musicali e alla conduzione DJ.

## **Come?**

Il laboratorio prevede la presenza di un esperto di tecniche musicali ed espressive che accompagnerà il gruppo alla conoscenza di strumentazione tecnica e di modalità di composizione di piccoli brani con testi autoprodotti e con l'uso della propria voce.

## **Finalità**

- Favorire la capacità di ideazione di un prodotto musicale e la creatività;
- Promuovere lo sviluppo della capacità di raccontarsi attraverso testi narrativi;
- Aiutare l'esplorazione della propria identità;
- Familiarizzare con tecniche di produzione musicale di base, in modo accessibile e stimolante.

## **Durata**

4 incontri da 2 ore, modulabili a seconda delle caratteristiche e delle esigenze dei partecipanti.



