

SOLIERA COMUNITA EDUCANTE

2025/2026

PROPOSTE PROGETTUALI
A INTEGRAZIONE DEL PIANO
DELL'OFFERTA FORMATIVA
DELL'ISTITUTO COMPRENSIVO
DI SOLIERA



COMUNE DI SOLIERA
PROVINCIA DI MODENA



FONDAZIONE
CAMPORI
Soliera fa cultura



CINEMA E TEATRO



MEMORIA



SPORT & SALUTE



LA SCUOLA IN LUDOTECA



BENESSERE E INCLUSIONE



PROMOZIONE DELLA
LETTURA



LA SCUOLA IN LUDOTECA

Una famiglia differente

Organizzato da:

Fondazione Campori e Cooperativa Accento, Ludoteca Ludò Soliera.

Descrizione della proposta:

Il laboratorio “Una famiglia differente” è un progetto pensato per far conoscere in modo divertente il mondo della raccolta differenziata ai più piccoli.

Nella prima parte i bambini diventeranno dei veri e propri operatori ecologici, che ci aiuteranno a riporre negli appositi bidoni i vari rifiuti.

Nella seconda parte con immaginazione e fantasia daremo nuova vita ai rifiuti realizzando personaggi della vita quotidiana utilizzando materiale riciclato (vetro, carta, alluminio...)

Obiettivi:

- Favorire la comprensione dei diversi materiali e del loro riutilizzo e smistamento
- Sviluppare abilità sociali
- Stimolare la creatività e la fantasia
- Promuovere la collaborazione e il lavoro di squadra

Caratteristiche organizzative:

1 incontro di 1 ora e mezza presso la ludoteca Ludò di Soliera all'interno de “Il Mulino”, via P. Nenni 55, da svolgersi fra gennaio e aprile 2026

Adesioni entro il 25 novembre 2025 via mail scrivendo a ludosoliera@coopaccento.it. L'eventuale disdetta della partecipazione a un laboratorio deve essere data con 10 giorni di anticipo. Il trasporto è a carico della scuola.

Per la buona riuscita del progetto è richiesta la partecipazione attiva dell'insegnante durante l'attività. Ad ogni classe verrà garantita la possibilità di partecipare ad almeno un laboratorio, fino ad esaurimento dei posti disponibili

Destinatari:

sezioni dei 4 e dei 5 anni della scuola d'infanzia

Costi:

gratuito, finanziato dalla Fondazione Campori.

Referente organizzativo:

Cooperativa Accento - ludosoliera@coopaccento.it



LA SCUOLA IN LUDOTECA

Bee Code

Missione biodiversità

Organizzato da:

Fondazione Campori e Cooperativa Accento, Ludoteca Ludò Soliera.

Descrizione della proposta:

In questo laboratorio andremo alla scoperta del coding e della biodiversità. Grazie alle api robotiche, infatti, capiremo l'importanza delle api per la vita sulla Terra e scopriremo quali trasformazioni avvengono in natura grazie all'impollinazione.

Obiettivi:

- introdurre i bambini al coding e alle logiche della programmazione
- far conoscere ai bambini l'importanza delle api per la biodiversità
- favorire l'ascolto reciproco e la collaborazione
- stimolare l'immaginazione e la creatività

Caratteristiche organizzative:

1 incontro di 1 ora e mezza presso la ludoteca Ludò di Soliera all'interno de "Il Mulino", via P. Nenni 55, da svolgersi fra gennaio e aprile 2026

Adesioni entro il 25 novembre 2025 via mail scrivendo a ludosoliera@coopaccento.it. L'eventuale disdetta della partecipazione a un laboratorio deve essere data con 10 giorni di anticipo. Il trasporto è a carico della scuola.

Per la buona riuscita del progetto è richiesta la partecipazione attiva dell'insegnante durante l'attività. Ad ogni classe verrà garantita la possibilità di partecipare ad almeno un laboratorio, fino ad esaurimento dei posti disponibili

Destinatari:

sezioni dei 4 e dei 5 anni della scuola d'infanzia

Costi:

gratuito, finanziato dalla Fondazione Campori

Referente organizzativo:

Cooperativa Accento - ludosoliera@coopaccento.it



LA SCUOLA IN LUDOTECA

Flower Ball

Organizzato da:

Fondazione Campori e Cooperativa Accento, Ludoteca Ludò Soliera.

Descrizione della proposta:

Takashi Murakami è uno degli artisti più noti nel panorama internazionale, nel 2008 la rivista *Time* lo ha definito il più influente rappresentante della cultura giapponese contemporanea.

Il laboratorio "Flower Ball" ispirandosi al movimento artistico postmoderno ed in particolare al manifesto programmatico ed estetico, mira a stimolare l'immaginazione, la creatività e l'approccio all'armonia utilizzando vari contrasti di colori.

Durante il laboratorio i bambini creeranno le proprie flower ball, acquisendo così familiarità con concetti artistici che si rifanno al mondo dei manga e anime giapponesi

Obiettivi:

- Favorire l'utilizzo dell'immaginazione nella creazione di un artefatto
- Potenziare l'espressione artistica individuale
- Riflettere sui colori e i diversi accostamenti

Caratteristiche organizzative:

1 incontro di 1 ora e mezza presso la ludoteca Ludò di Soliera all'interno de "Il Mulino", via P. Nenni 55, da svolgersi fra gennaio e aprile 2026

Adesioni entro il 25 novembre 2025 via mail scrivendo a ludosoliera@coopaccento.it. L'eventuale disdetta della partecipazione a un laboratorio deve essere data con 10 giorni di anticipo. Il trasporto è a carico della scuola.

Per la buona riuscita del progetto è richiesta la partecipazione attiva dell'insegnante durante l'attività. Ad ogni classe verrà garantita la possibilità di partecipare ad almeno un laboratorio, fino ad esaurimento dei posti disponibili

Destinatari:

classi prime e seconde delle scuole primarie di Soliera, Limdi e Sozzigalli

Costi:

gratuito, finanziato dalla Fondazione Campori.

Referente organizzativo:

Cooperativa Accento - ludosoliera@coopaccento.it



LA SCUOLA IN LUDOTECA

Caccia al dettaglio

Organizzato da:

Fondazione Campori e Cooperativa Accento, Ludoteca Ludò Soliera.

Descrizione della proposta:

Attraverso il laboratorio "Caccia al dettaglio", vogliamo dare la possibilità ai bambini di sperimentare la magia della fotografia.

Suddiviso in 2 incontri, inizieremo raccontando la storia di come è nata la fotografia e di come si è evoluta la tecnologia della macchina fotografica. Usciremo poi nelle vie del paese a fare la vera e propria caccia al dettaglio, ogni cosa può essere unica e raccontare qualcosa di diverso.

Nel secondo incontro invece, le classi, con le proprie fotografie e con l'aiuto del disegno artistico, potranno raccontare una loro personale storia.

Obiettivi:

- Comprensione base dei concetti della fotografia
- Far conoscere l'evoluzione della fotografia
- Sviluppare l'attenzione per il dettaglio
- Favorire la fantasia e la creatività
- Stimolare il lavoro di gruppo e la cooperazione tra compagni

Caratteristiche organizzative:

2 incontri di 1 ora e mezza presso la ludoteca Ludò di Soliera all'interno de "Il Mulino", via P. Nenni 55, da svolgersi fra gennaio e aprile 2026

Adesioni entro il 25 novembre 2025 via mail scrivendo a ludosoliera@coopaccento.it. L'eventuale disdetta della partecipazione a un laboratorio deve essere data con 10 giorni di anticipo. Il trasporto è a carico della scuola.

Per la buona riuscita del progetto è richiesta la partecipazione attiva dell'insegnante durante l'attività. Ad ogni classe verrà garantita la possibilità di partecipare ad almeno un laboratorio, fino ad esaurimento dei posti disponibili

Destinatari:

classi terze e quarte delle scuole primarie di Soliera, Limdi e Sozzigalli

Costi:

gratuito, finanziato dalla Fondazione Campori.

Referente organizzativo:

Cooperativa Accento - ludosoliera@coopaccento.it



LA SCUOLA IN LUDOTECA

Una zucca a pois

Organizzato da:

Fondazione Campori e Cooperativa Accento, Ludoteca Ludò Soliera.

Descrizione della proposta:

Yayoi Kusama è riuscita a creare un mondo suo attraverso gli iconici pois e le zucche. Il suo lavoro si basa sull'arte concettuale e mostra alcuni attributi di femminismo, minimalismo, surrealismo, art brut, pop art ed espressionismo astratto accomunati tutti dalla tecnica dei pois. Durante questo laboratorio proveremo ad entrare nel mondo di Yayoi Kusama addentrandoci in una stanza immersiva, e dopo aver sperimentato la magia del suo mondo i bambini, divisi per gruppo, creeranno grandi "PUMPKIN" utilizzando tessuto colorato e tanto altro

Obiettivi:

- Sviluppare creatività e fantasia
- Favorire la manualità grazie all'utilizzo di materiali e tessuti di diverse consistenze
- Promuovere la comprensione dei concetti di colore, forma e composizione tramite l'arte visiva e l'esperienza pratica

Caratteristiche organizzative:

1 incontro di 2 ore presso la ludoteca Ludò di Soliera all'interno de "Il Mulino", via P. Nenni 55, da svolgersi fra gennaio e aprile 2026

Adesioni entro il 25 novembre 2025 via mail scrivendo a ludosoliera@coopaccento.it. L'eventuale disdetta della partecipazione a un laboratorio deve essere data con 10 giorni di anticipo. Il trasporto è a carico della scuola.

Per la buona riuscita del progetto è richiesta la partecipazione attiva dell'insegnante durante l'attività. Ad ogni classe verrà garantita la possibilità di partecipare ad almeno un laboratorio, fino ad esaurimento dei posti disponibili

Destinatari:

classi quinte delle scuole primarie di Soliera, Limdi e Sozzigalli

Costi:

gratuito, finanziato dalla Fondazione Campori.

Referente organizzativo:

Cooperativa Accento - ludosoliera@coopaccento.it



LA SCUOLA IN LUDOTECA

Apri la scatola, gioca e scopri

Organizzato da:

Fondazione Campori e Cooperativa Accento, Ludoteca Ludò Soliera

Descrizione della proposta:

la ludoteca Ludò propone una selezione di giochi da tavolo “tematici” che seguono questi filoni:

1. Parole in gioco: giochi in scatola sulla composizione e la ricerca delle parole, la formazione di frasi, ecc...

Obiettivi:

- favorire l'ampliamento lessicale
- introdurre i bambini alle dinamiche dei giochi da tavolo
- favorire l'ascolto reciproco e la collaborazione
- stimolare l'immaginazione e la creatività

2. Costruzioni ed equilibri: giochi in scatola per la creazione di costruzioni più o meno complesse. L'attività rientra tra quelle definite STEAM, in quanto è proposta secondo un approccio che porta i bambini a interrogarsi e sperimentare con i materiali messi a disposizione per scoprire concetti definiti scientifici.

Obiettivi:

- ragionare su concetti quali peso, equilibrio, forza, gravità, azione e reazione, causa ed effetto, velocità, direzione, inclinazione, attrito
- favorire la collaborazione per il raggiungimento di un obiettivo comune
- stimolare la creatività e la fantasia

Caratteristiche organizzative:

1 incontro di 1 ore e 30 minuti ore presso la ludoteca Ludò di Soliera all'interno de “Il Mulino”, via P. Nenni 55, da svolgersi fra gennaio e aprile 2026

Adesioni entro il 25 novembre 2025 via mail scrivendo a ludosoliera@coopaccento.it. L'eventuale disdetta della partecipazione a un laboratorio deve essere data con 10 giorni di anticipo. Il trasporto è a carico della scuola.

Per la buona riuscita del progetto è richiesta la partecipazione attiva dell'insegnante durante l'attività. Ad ogni classe verrà garantita la possibilità di partecipare ad almeno un laboratorio, fino ad esaurimento dei posti disponibili

Destinatari:

classi delle scuole primarie di Soliera, Limidi e Sozzigalli

Costi:

gratuito, finanziato dalla Fondazione Campori.

Referente organizzativo:

Cooperativa Accento - ludosoliera@coopaccento.it



BENESSERE E INCLUSIONE

Dire, fare, baciare

Percorso di educazione all'affettività

Organizzato da:

Fondazione Campori

Descrizione della proposta:

I ragazzi delle scuole secondarie di primo grado vivono una fase di sviluppo in cui gli impulsi sessuali cominciano ad avere un peso determinante sulla loro emotività e a orientare precise scelte comportamentali. Le prime esperienze affettive, unite ai cambiamenti fisici e psicologici rappresentano un vero e proprio terremoto emotivo in cui non è sempre facile orientarsi.

Uno spazio di confronto, di rappresentazioni dei pensieri e delle fantasie, delle paure e degli immaginari intorno a questo tema è di fondamentale importanza al fine di orientare scelte consapevoli e positive.

La società contemporanea inoltre è protagonista di un sistema comunicativo in cui la sessualità permea ogni tipo di contesto: educativo, commerciale, di intrattenimento. L'onnipresenza della sessualità crea grande disorientamento negli adolescenti, che faticano a individuare riferimenti che permettano loro di costruire un proprio equilibrio cognitivo ed emotivo circa questo importante aspetto dello sviluppo personale in cui si costruisce la propria identità di genere.

Il laboratorio prevede la realizzazione di due incontri per classe, per un totale di 5 ore formative. Il percorso ha una metodologia che prevede l'uso di strumenti quali il brainstorming, lavori cooperativi, discussioni guidate, e l'utilizzo di video e filmati.

È prevista la collaborazione con l'Ausl distrettuale per una visita al consultorio di Soliera.

Il progetto prevede una serata di presentazione con i genitori delle classi coinvolte, da svolgersi prima degli incontri in aula.

È possibile, inoltre, prevedere la realizzazione di un incontro formativo con i genitori a conclusione del percorso per una restituzione di quanto svolto in classe oltre che per approfondire le modalità di comunicazione con i propri figli in merito a una tematica tanto delicata.

Caratteristiche organizzative:

2 incontri, 5 ore complessive, a scuola. 1 incontro di presentazione del progetto della durata di 1 ora. 1 eventuale incontro conclusivo con i genitori della durata di 2 ore.

Destinatari:

classi terze della scuola secondaria di primo grado e genitori.

Costi:

gratuito, finanziato dalla Fondazione Campori.

Referente organizzativo:

Claudio Scarabelli – claudio.scarabelli@fondazionecampori.it - 3332664432



BENESSERE E INCLUSIONE

La montagna educativa: sviluppare le soft skills attraverso l'outdoor education

Organizzato da:

Fondazione Campori

Descrizione della proposta:

Il progetto si propone di lavorare su un gruppo di ragazzi (massimo 7 in modo da poter organizzare i trasporti in autonomia), selezionati dagli insegnanti o dai consigli di classe, con particolare attenzione a studenti che presentano fragilità comunicative e relazionali. L'obiettivo principale è favorire lo sviluppo di competenze trasversali utili per affrontare con maggiore consapevolezza e sicurezza il percorso scolastico e le sfide future.

Le soft skills, come la capacità di lavorare in gruppo, la comunicazione efficace, la gestione del tempo e il problem-solving, rappresentano competenze essenziali per il successo personale e professionale. Tuttavia, spesso non trovano un adeguato spazio nei tradizionali percorsi scolastici. Questo progetto mira a implementare l'educazione alle soft skills attraverso l'outdoor education, un approccio che sfrutta esperienze pratiche e il contatto con la natura per favorire la crescita personale e relazionale degli studenti.

Nello specifico l'obiettivo del progetto è quello di sviluppare competenze trasversali fondamentali quali:

- Comunicazione efficace
- Capacità di leadership e collaborazione
- Creatività e pensiero critico

Le attività proposte inoltre favoriscono il benessere psicofisico degli studenti attraverso il contatto con la natura, offrono un supporto concreto a studenti in condizioni di fragilità comunicativa e relazionale, aiutandoli a costruire fiducia in sé stessi e nei rapporti con gli altri

Caratteristiche organizzative:

Le attività si svolgeranno prevalentemente al mattino, durante l'orario scolastico, e avranno una durata media di 2-3 ore per appuntamento. Durante il progetto, gli studenti saranno impegnati in uscite in natura, accompagnati da operatori dedicati messi a disposizione dall'ente organizzatore

Destinatari:

piccoli gruppi target individuati dagli insegnanti che possono beneficiare dell'esperienza. Numero di uscite programmabili fino a esaurimento del budget

Costi:

gratuito, finanziato dalla Fondazione Campori

Referente organizzativo:

Claudio Scarabelli - 333 2664432 claudio.scarabelli@fondazionecampori.it



BENESSERE E INCLUSIONE

Orientarsi in scena: teatro e lettura per scoprire il proprio futuro

Organizzato da:

Fondazione Campori

Descrizione della proposta:

Il progetto, rivolto alle classi seconde e terze della scuola secondaria di primo grado, nasce per sostenere gli studenti nel delicato momento della scelta della scuola superiore, aiutandoli a esplorare interessi, attitudini e sogni per il futuro.

Il teatro diventa un laboratorio esperienziale in cui i ragazzi possono mettersi in gioco in prima persona: attraverso improvvisazioni, giochi di ruolo e attività di gruppo, imparano ad ascoltarsi, a esprimere emozioni e a riconoscere le proprie risorse. Interpretando ruoli diversi, sperimentano situazioni di vita reale e immaginano scenari futuri, acquisendo maggiore consapevolezza delle loro capacità e delle sfide che li attendono.

Parallelamente, la lettura di testi narrativi e biografici diventa un'occasione per incontrare storie di scelte, cambiamenti e percorsi di vita differenti. Le parole di autori e protagonisti reali stimolano la riflessione personale e aprono uno spazio di confronto sulle domande tipiche dell'adolescenza: chi sono? cosa voglio diventare?

L'esperienza si conclude con la creazione di un breve video in cui la classe racconta il proprio percorso di scoperta, integrando competenze digitali e capacità di sintesi

Obiettivi

- Favorire la consapevolezza delle proprie attitudini e risorse
- Potenziare la capacità di espressione, ascolto e lavoro di gruppo
- Stimolare la riflessione personale attraverso letture significative e momenti di confronto
- Supportare una scelta scolastica più consapevole e serena

Caratteristiche organizzative:

Per una singola classe, il progetto prevede 8-10 incontri da 2 ore ciascuno.

Se più classi desiderano partecipare, l'articolazione degli incontri verrà concordata con gli insegnanti e i consigli di classe, così da garantire un percorso efficace e adatto alle esigenze di ciascun gruppo

Destinatari:

classi terze della scuola secondaria di primo grado

Costi:

gratuito, finanziato dalla Fondazione Campori, con il contributo della regione Emilia-Romagna l.r. 14/2008

Referente organizzativo:

Claudio Scarabelli - 333 2664432 claudio.scarabelli@fondazionecampori.it



BENESSERE E INCLUSIONE

Gioco quindi sono

Percorso di educazione al gioco e alla relazione allo spazio giovani di Soliera

Organizzato da:

Fondazione Campori e Cooperativa Accento, Spazio Giovani Reset

Descrizione della proposta:

il gioco (da tavolo, in scatola, ecc.) considerato dai più uno strumento di svago e finalizzato unicamente al divertimento possiede in realtà molte altre potenzialità.

Innanzitutto relazionali: per giocare dobbiamo giocare CON qualcuno, oppure dobbiamo giocare CONTRO qualcuno. O ancora dobbiamo allearci con qualcuno. Giocare prevede l'utilizzo di una strategia, una pianificazione, il raggiungimento di un obiettivo, necessita di competenza profonde quali l'astrazione, l'empatia, la gestione dello stress, il problem-solving e il decision-making. Proprio per queste ragioni giocare non è mia tempo perso, ma casomai tempo investito al allenare tutte queste competenze, che costituiscono poi l'ossatura della relazione interpersonale.

Si propone, a gruppi di ragazzi della scuola media Sassi, la possibilità di costruire per l'annualità in corso, un percorso di sperimentazione di giochi presenti allo spazio giovani, guidati da un educatore, che permetta di implementare la consapevolezza circa le skills necessarie per giocare a un gioco, in una cornice di relazione fra pari.

I ragazzi saranno accompagnati nell'utilizzo dei giochi e saranno coinvolti anche nella scelte di nuovi giochi da acquistare per andare a implementare il patrimonio di giochi dello spazio giovani Reset

Caratteristiche Organizzative:

gli appuntamenti, della durata di circa 120 minuti, si svolgono presso i locali dello Spazio Giovani, a cadenza circa mensile, in orario mattutino

Destinatari:

studenti della scuola secondaria di primo grado

Costi:

gratuito, finanziato dalla Fondazione Campori

Referente Organizzativo:

Daniele Spallanzani - spallanzani.daniele@coopaccento.it



BENESSERE E INCLUSIONE

L'azzardo non è un gioco

Organizzato da:

CSV Terrestensi ODV - il laboratorio è a cura di Centro Sociale Papa Giovanni XXIII Società Cooperativa Sociale - ONLUS

Descrizione della proposta:

il percorso è basato sul potenziamento delle life skills nel contrasto alle pressioni sociali che condizionano i comportamenti individuali e di gruppo al gioco d'azzardo fra i giovani, favorendo scelte salutari ricollocando il tema della relazione fra giovani e comportamenti di dipendenza (compreso il gioco d'azzardo) in termini di legalità, percezione e bilancio tra piacere e rischi. Obiettivi specifici del percorso sono:

- promuovere, nel contesto scolastico, la conoscenza del fenomeno del gioco d'azzardo e dei rischi correlati;
- costruire un'opinione critica sui mondi propedeutici all'azzardo (gaming, serie TV, Social), analizzando la sua promozione mediatico-pubblicitaria, l'azione diretta al cervello nel processo di decision making (dai bias cognitivi ai pensieri magici);
- far riflettere sui propri comportamenti e sul loro impatto sull'ambiente collettivo;
- rimettere in circolo i contenuti, le riflessioni critiche e creative scaturite dagli studenti durante le sessioni didattiche

Caratteristiche organizzative:

il percorso prevede 3 incontri da 2 ore così suddivisi o comunque la possibilità verificare eventuali diverse modulazioni direttamente con l'ente proponente

- Dalle rappresentazioni alla realtà. Opinioni, percezioni, confronti sul fenomeno dell'azzardo
- I contesti propedeutici all'azzardo
- Laboratorio esperienziale

da ottobre 2025 - marzo 2026.

Le adesioni delle scuole entro il 29 novembre 2025 al link: <https://forms.gle/H8xahK9kpi7DKEfQ8>
E' possibile attuare delle rimodulazioni degli incontri, in base alle esigenze e disponibilità dei singoli istituti

Destinatari:

tutte le classi della scuola primaria e secondaria di primo grado

Costi:

gratuito, finanziato dalla Regione Emilia Romagna

Referente organizzativo:

Nadia Bonamici - CSV Terre Estensi ODV - tel/fax. 059 652940 - cell. 348 3178408
nadia.bonamici@csvterrestensi.it



BENESSERE E INCLUSIONE

Azzardo: non chiamiamolo gioco

Mostra itinerante

Organizzato da:

CSV Terre Estensi ODV

Descrizione della proposta:

trentacinque vignette umoristiche, trentacinque immagini pungenti come pretesto per riflettere e capire che l'azzardo non è un gioco, bensì porta solitudine e disperazione. "Azzardo: non chiamiamolo gioco" è una mostra realizzata in collaborazione con la Fondazione Exodus di Don Mazzi. L'esposizione si compone di 11 pannelli 70x100 che possono essere esposti sia su strutture autoportanti (6) che appesi.

Le trentacinque vignette sono realizzate da altrettanti noti disegnatori italiani e affronta la problematica con un linguaggio più immediato e facile da diffondere anche tra i più giovani: l'ironia graffiante dei cartoonist vuole essere uno spunto per un cambiamento culturale, una barriera contro la deriva del gioco d'azzardo

Caratteristiche organizzative:

la mostra può essere richiesta al CSV Terre Estensi ODV specificando il luogo e il periodo di esposizione.

E' possibile chiedere un approfondimento sul tema a cura dei partner del progetto "Un argine all'azzardo" dell'Unione delle Terre D'argine.

La mostra è disponibile fino ad aprile 2026.

Le adesioni delle scuole possono essere effettuate per tutto il periodo scolastico in base alla disponibilità della mostra prenotandola al link: <https://forms.gle/H8xahK9kpi7DKEfQ8>

Destinatari:

tutte le scuole secondarie di primo grado

Costi:

gratuito, finanziato dalla Regione Emilia Romagna

Referente organizzativo:

Nadia Bonamici - CSV Terre Estensi ODV - tel/fax. 059 652940 - cell. 348 3178408
nadia.bonamici@csvterrestensi.it



BENESSERE E INCLUSIONE

Gioco d'azzardo

Formazione per genitori e docenti

Organizzato da:

CSV Terre Estensi ODV

Descrizione della proposta:

a sostegno dell'efficacia degli interventi di prevenzione sul gioco d'azzardo che si andranno a realizzare negli Istituti secondari di ogni grado, si propone a genitori e docenti un momento formativo a loro diretto. Il gioco d'azzardo, infatti, non è un fenomeno transitorio o di nicchia, e si insinua nei territori più congeniali ai diversi target, compreso quello giovanile. Basti pensare che nel 2021, nella fascia d'età 18/24 anni, tenendo presente che i minorenni non possono aprire conti di gioco, sono stati aperti più di 1.360.000 nuovi conti di gioco, da affiancare ai 3.100.000 già attivi in quella stessa fascia d'età.

Lo scopo della formazione è stimolare, dotare di strumenti interpretativi articolati, gli adulti più prossimi ai ragazzi, esplorando il mondo del gioco d'azzardo giovanile, con affondi in quei contesti ad esso propedeutici, presenti nel mondo dei videogiochi, nel mondo della finanza "smart" (il mondo del Trading e dei soldi facili) e le mille trappole disseminate nel mondo dei consumi digitali.

Contenuti della formazione:

- fenomenologia del gioco d'azzardo; situazioni di disagio del mondo giovanile e connessioni con il gaming/gioco d'azzardo;
- i mercati dell'azzardo diretti ai diversi target, con affondi sui mercati online diretti ai giovani;
- i sistemi di diffusione del prodotto azzardo: gli algoritmi, i social; mondi propedeutici all'azzardo;
- il gaming, il trading online; riconoscere i sintomi;

La formazione è a cura di Centro Sociale Papa Giovanni XXIII Società Cooperativa Sociale - ONLUS

Caratteristiche organizzative:

possono accedere al percorso formativo anche genitori ed insegnanti delle scuole primarie. E' possibile concordare con gli istituti la modalità (presenza, online, mista) della formazione

Destinatari:

genitori e docenti delle scuole primarie e secondarie di primo grado

Costi:

gratuito, finanziato dalla Regione Emilia Romagna

Referente organizzativo:

Nadia Bonamici - CSV Terre Estensi ODV - tel/fax. 059 652940 - cell. 348 3178408
nadia.bonamici@csvterrestensi.it



BENESSERE E INCLUSIONE

Antenne di legalità 3° edizione

Organizzato da:
Fondazione Campori

Descrizione della proposta:

il laboratorio, intitolato "Antenne di Legalità 3", è specificamente rivolto a un gruppo di ragazzi interclasse e ha un obiettivo cruciale: informare gli studenti delle classi terze sul fenomeno delle mafie in generale, sfatando in particolare l'idea che siano limitate al Sud Italia. L'avvio dell'attività sarà preceduto da un evento significativo: una mattinata di lancio in cui un esperto giornalista specializzato nelle tematiche legate alle mafie terrà un incontro rivolto a tutte le classi terze. Questo appuntamento sarà un'occasione per il giornalista di parlare della propria professione, integrandosi nelle attività già strutturate di orientamento scolastico alla scelta della scuola superiore.

Il laboratorio è articolato in due incontri di due ore ciascuno che si terranno nelle scuole, seguiti da un incontro radiofonico finale di tre ore, dedicato alla creazione di un podcast, sempre all'interno dell'istituto scolastico.

Durante le sessioni, gli studenti parteciperanno a lezioni interattive in cui potranno visionare, ascoltare e commentare contributi audio e video, documenti filmati e archivi sonori. Sarà un'opportunità unica per esplorare le diverse sfaccettature della rete crossmediale, spesso poco frequentate, e per acquisire le tecnologie di base del mondo radiofonico. Il culmine sarà un pomeriggio in cui i ragazzi vestiranno i panni di veri redattori e speaker per ideare e realizzare un format radiofonico originale, affrontando il tema centrale del progetto.

Gli strumenti utilizzati saranno quelli del digitale e dell'informazione, con un'attenzione particolare alle modalità radiofoniche che offrono un valore aggiunto stimolante, emozionale e creativo per gli studenti. Il laboratorio mira a introdurre e approfondire temi significativi, come quello della lotta alle mafie, attraverso un percorso di acquisizione di conoscenze calibrato all'età dei partecipanti e concepito come un continuum didattico e formativo.

Questo progetto si integra perfettamente con "Sassi nella Radio", il progetto podcast già attivo nella scuola da anni, rafforzando ulteriormente le competenze medialie degli studenti e la loro capacità di produrre contenuti significativi

Caratteristiche organizzative:

vengono realizzati 3 momenti laboratoriali, i primi due della durata di 2 ore e un laboratorio della durata di 3 ore circa per la registrazione del podcast

Destinatari: studenti della scuola secondaria di primo grado

Costi: gratuito, finanziato dalla Regione Emilia Romagna (legge regionale 28/2016)

Referente organizzativo: Claudio Scarabelli - claudio.scarabelli@fondazionecampori.it



BENESSERE E INCLUSIONE

STEAM Lab

Science, Technology, Engineering, Arts and Mathematics

Organizzato da:

Fondazione Campori e Cooperativa Accento, Spazio Giovani Reset

Descrizione della proposta:

il laboratorio è pensato per svolgersi a scuola nel primo pomeriggio, permettendo ai ragazzi di pranzare nell'atrio prima di partecipare all'attività. La proposta sfrutta le strumentazioni tecnologiche avanzate già presenti a scuola, integrandole con risorse aggiuntive. Questo permette ai ragazzi di avvicinarsi al mondo delle tecnologie digitali e dell'innovazione. L'iniziativa si integra perfettamente con le proposte didattiche già esistenti a scuola, arricchendo l'offerta formativa e aprendo nuove possibilità creative, come l'esplorazione del mondo della web radio e del video editing.

L'obiettivo è far scoprire ai ragazzi le potenzialità dei laboratori di STEAM education, che utilizzano la tecnologia non solo come strumento didattico, ma anche come mezzo per promuovere il benessere complessivo e favorire l'inclusione sociale. Si tratta di una proposta legata al coding e alla robotica educativa. I ragazzi potranno esplorare a fondo la strumentazione a loro disposizione per capire come costruire e programmare robot in grado di muoversi, riprodurre luci e suoni, seguire un tracciato ed evitare gli ostacoli. Avranno anche l'opportunità di imparare come le tecnologie possano essere usate per la produzione di contenuti audio per una web radio e per la creazione di video.

Gli obiettivi specifici del progetto sono:

- Stimolare l'immaginazione e la creatività.
- Sviluppare il pensiero computazionale e la capacità di problem solving.
- Rafforzare la capacità di lavorare in gruppo e di dividersi i compiti, collaborando per raggiungere un obiettivo comune.
- Imparare divertendosi.
- Avvicinare i ragazzi alle materie scientifiche e tecnologiche, stimolando la loro curiosità e il desiderio di conoscenza, e dimostrando come queste competenze siano fondamentali per il loro futuro e per la costruzione di una società più equa e inclusiva.

Caratteristiche organizzative:

la proposta si svolgerà in un giorno infrasettimanale indicativamente dalle 13.30 alle 16.00 (compatibilmente con le altre attività organizzate dalla scuola).

Le richieste verranno valutate in ordine di arrivo, al raggiungimento di un gruppo di 10-12 ragazzi/ragazze.

Destinatari:

studenti della scuola secondaria di primo grado.

Costi:

gratuito, finanziato dalla Fondazione Campori.

Referente organizzativo:

Erica Gozzi - gozzi.eric@coopaccento.it



SPORT & SALUTE

Giocasport

Organizzato da:

Comune di Soliera e Istituto comprensivo di Soliera per la parte amministrativa (selezione istruttori, organizzazione orari, determinazione e liquidazione compensi, etc.)

Descrizione della proposta:

Giocasport è un laboratorio di educazione motoria e formazione alla pratica sportiva. Vuole educare alla salute, all'inclusione sociale, alla relazione, alla scoperta, attraverso la pratica motoria/sportiva e la conoscenza di diverse discipline sportive.

- Attraverso le varie attività proposte si intende migliorare e sviluppare nei ragazzi e nelle ragazze, le capacità senso percettive e coordinative;
- migliorare e sviluppare gli schemi motori di base;
- imparare a rispettare le regole di gioco;
- imparare a collaborare con i compagni in situazioni di gioco semplici

Caratteristiche organizzative:

attività ludico-motorie e percorso di apprendimento di diverse discipline sportive differenziato in base all'età degli scolari.

Le/gli insegnanti sono affiancate/i da istruttori esperti di motoria appositamente selezionati.

Sono previste lezioni frontali con cadenza quindicinale e secondo un calendario definito in accordo con le/gli insegnanti.

Da novembre a maggio in orario curricolare. 13 lezioni frontali per classe con cadenza quindicinale.

Il progetto si svolge nelle palestre scolastiche, in orario curricolare.

Per gli alunni della scuola primaria di Sozzigalli, visto che la scuola non dispone della palestra scolastica, è previsto lo spostamento presso la palestra di Limidi.

I trasporti sono a cura dell'Unione delle Terre d'Argine.

Destinatari:

classi prime, seconde e terze della scuola primaria.

Costi:

gratuito, finanziato dal Comune di Soliera.

Referente organizzativo:

Comune di Soliera, Ufficio Sport - 059/568596 - sport@comune.soliera.mo.it



SPORT & SALUTE

Muoviti-Muoviti

Organizzato da:

Comune di Soliera in collaborazione con gli Enti di promozione sportiva CSI e UISP di Carpi, e con la partecipazione del Comune di Carpi e di Novi di Modena

Descrizione della proposta:

attività ludico-motoria con finalità educative, formative e socializzanti rivolta ai bambini delle sezioni "grandi" (5 anni) delle Scuole Materne. Muoviti-Muoviti è un laboratorio di educazione e formazione alla pratica motoria, cercando altresì di migliorare l'autonomia e la socialità dei/delle bambini/e

Caratteristiche organizzative:

il progetto prevede 4 lezioni di acquaticità presso la piscina comunale di Carpi, e 14 lezioni di giocomotricità in aula, negli spazi disponibili in ciascuna scuola d'infanzia.

Le lezioni sia in acqua che in aula sono svolte da esperti appositamente incaricati.

Per realizzare il progetto è necessaria la compresenza delle/degli insegnanti in qualità di accompagnatori responsabili della classe, affiancati da esperti istruttori di motoria appositamente incaricati.

I trasporti presso la piscina comunale di Carpi sono a cura dell'Unione delle Terre d'Argine

Destinatari:

sezione dei 5 anni della scuola dell'infanzia

Costi:

gratuito, finanziato dal Comune di Soliera. I trasporti presso la piscina di Carpi sono a cura dell'Unione delle Terre d'Argine

Referente organizzativo:

Comune di Soliera, Ufficio Sport - 059/568596 - sport@comune.soliera.mo.it



MEMORIA

I luoghi della memoria

Organizzato da:

Comune di Soliera

Descrizione della proposta:

visita guidata del Campo di Fossoli e visita guidata del Museo al Deportato di Carpi

Caratteristiche organizzative:

prenotazione del trasporto e delle visite guidate a entrambi i siti. L'uscita dura una intera mattinata

Destinatari:

classi terze della scuola secondaria di primo grado

Costi:

gratuito, finanziato dal Comune di Soliera nei limiti del budget disponibile

Referente organizzativo:

Cristina Dieghi 059568545 – cristina.dieghi@comune.soliera.mo.it



MEMORIA

Azioni che salvano il presente Idee che costruiscono il futuro

Organizzato da:

Comune di Soliera

Descrizione della proposta:

Nell'immediato dopoguerra, i fratelli Vasco e Tullio Lugli, (partigiani operativi nella prima zona a Limidi e coinvolti nei fatti d'armi del 20 novembre 1944) diedero vita ai primi trattori e carrelli elevatori ad uso industriale per diminuire la fatica in specifici luoghi di lavoro come altiforni nelle ceramiche e cantieri aeroportuali. Grazie al loro ingegno contribuirono allo sviluppo e al benessere economico di una nazione che si risolleleva dalle ceneri della seconda guerra mondiale.

Si richiede ad ogni singola classe, con due o più gruppi di lavoro (a discrezione degli insegnanti) di produrre un elaborato sull'uso della tecnologia per aiutare l'essere umano a rendere meno faticoso e più accessibile il proprio lavoro. Si possono presentare elaborati in forma scritta come storie di esempi tecnologici del passato o del presente, produrre con la propria fantasia nuovi strumenti o macchinari che raggiungano il medesimo scopo, anche solo in forma progettuale. Il contenuto e la forma dell'elaborato è totalmente libera e in base alle capacità degli alunni rapportate alla loro età, con l'utilizzo dei materiali che si ritengono opportuni.

Gli alunni e le insegnati avranno a disposizione diverso materiale cartaceo e/o digitale e immagini dello sviluppo industriale della ditta Lugli e delle loro invenzioni

Caratteristiche organizzative:

da settembre a novembre, in tempo utile per l'anniversario dei Fatti D'armi di Limidi, il progetto si svolge a scuola

Destinatari:

tutte le classi delle scuole primarie di Soliera, Limidi e Sozzigalli

Costi:

gratuito, finanziato dal Comune di Soliera.

Referente organizzativo:

Cristina Dieghi 059568545 – cristina.dieghi@comune.soliera.mo.it



MEMORIA

La scelta era indispensabile

La conquista della libertà attraverso l'esperienza di Mario Bisi

Organizzato da:

Comune di Soliera, progetto a cura di Pop History e Istituto Storico di Modena

Descrizione della proposta:

l'attività didattica intende permettere a studentesse e studenti di conoscere e approfondire la figura di Mario Bisi, partigiano solierese tra le figure più influenti del movimento di Resistenza che a lungo anche nel dopoguerra si è speso per la comunità e per tenere viva la memoria dell'antifascismo. Nel laboratorio le classi "simulano" il mestiere dello storico e attraverso l'analisi di documenti d'epoca ricostruiscono l'impatto che la seconda guerra mondiale e il regime fascista hanno avuto su Soliera, e l'importanza del movimento partigiano, e di Mario Bisi in particolare, nella conquista della democrazia e della libertà

Caratteristiche organizzative:

previsto un incontro con i docenti per calendarizzare gli incontri, che hanno la durata di 2 ore per classe. Gli incontri si svolgono a scuola

Destinatari:

classi terze della scuola secondaria di primo grado

Costi:

gratuito, finanziato dal Comune di Soliera.

Referente organizzativo:

Cristina Dieghi 059568545 – cristina.dieghi@comune.soliera.mo.it



MEMORIA

Comprendere le foibe e l'esodo giuliano dalmata

Organizzato da:

Comune di Soliera, progetto a cura del Comune di Soliera

Descrizione della proposta:

dato l'argomento estremamente complesso si vuole ricostruire il corretto contesto storico per cominciare a trattare il tema nella sua complessità e gradualità.

L'obiettivo è creare consapevolezza di queste vicende dimenticate e sviluppare un atteggiamento critico e non a priori divisivo. A tal fine verrà proposta la proiezione di un film e/o documentario sull'argomento

Caratteristiche organizzative:

si prevede l'utilizzo del Nuovo Cinema Teatro Italia per ospitare tutte le classi terze. Durata 2 ore per tutte le classi

Destinatari:

classi terze della scuola secondaria di primo grado

Costi:

gratuito, finanziato dal Comune di Soliera

Referente organizzativo:

Cristina Dieghi 059568545 – cristina.dieghi@comune.soliera.mo.it



PROMOZIONE DELLA LETTURA

A te la scelta!

Dalla scoperta dell'io alla ricerca di gruppo di appartenenza scegliendo chi essere e da che parte stare

Organizzato da:

Biblioteca Campori Junior, con la collaborazione di Unione Terre d'Argine.
Proposta a cura di Manuela Chiaffi la Filafiabe

Descrizione della proposta:

chi sono io? E tu chi sei? Amico o nemico? Siamo uguali o diversi? La crescita è una scoperta continua di sé, del mondo, degli altri. Dapprima ci si accorge di essere un'entità separata dagli altri, poi si desidera di entrare in relazione con gli altri e condividere esperienze. Se guardiamo verso gli altri e verso il mondo con curiosità e apertura, potremo avere anche un po' di paura all'inizio, ma scoprire poi che anche se piccoli possiamo avere grandi idee, anche se pochi possiamo fare la differenza, anche se timorosi possiamo scegliere di aiutare chi ne ha bisogno o di contribuire a rendere il mondo un posto migliore.

Dall'accettazione dell'altro al dialogo, fino all'empatia! Attraverso la lettura di storie, incontreremo bambini e bambine che si pongono grandi domande, che si trovano davanti a situazioni nuove o difficili, che si chiedono quale sia la cosa giusta da fare: come facciamo se arriva un nuovo compagno e non abbiamo abbastanza sedie? Cosa fare se i nostri amici non lo trattano bene? E cosa fare se i grandi rovinano l'ambiente in cui noi piccoli dobbiamo crescere? Possiamo sederci un attimo a pensare e poi scegliere chi vogliamo essere e da che parte vogliamo stare!

Caratteristiche organizzative:

incontro con esperto, della durata di circa 60 minuti. Gli incontri potranno svolgersi a scuola o presso la biblioteca Campori Junior

Destinatari:

sezioni 3, 4 e 5 anni della scuola dell'infanzia e classi prime della scuola primaria

Costi:

gratuito, finanziato dal Sistema Bibliotecario di Carpi

Referente Organizzativo:

Eugenio Luppi - 059 568585-333 2483893 - eugenio.luppi@fondazionecampori.it



PROMOZIONE DELLA LETTURA

Racconti Verdi

Organizzato da:

Biblioteca Campori Junior.
Una proposta a cura di Pina Irace

Descrizione della proposta:

I libri sulla natura sono letture che permettono ai bambini di conoscere meglio il mondo che li circonda. La lettura ad alta voce offre ai più piccoli un canale di apprendimento ulteriore che fortifica le competenze apprese tramite la propria esperienza diretta. In particolare i libri che raccontano di alberi e del ciclo delle stagioni offrono uno sguardo poetico sul tempo che passa e sulla natura che si trasforma. Foglie che crescono, cadono, rami che si spogliano e poi rifioriscono: ogni pagina diventa un invito a osservare il mondo con attenzione e meraviglia. Permettono inoltre di entrare in sintonia con i ritmi naturali, scoprendo il valore del cambiamento e della lentezza. RACCONTI VERDI è una narrazione di libri che parlano della natura; il linguaggio semplice e la varietà dei racconti coinvolgeranno i bambini e daranno loro la possibilità di identificarsi nei personaggi e nelle situazioni emotive evocate, stimolando il loro immaginario. Seguirà un breve laboratorio ispirato a "Il domatore di foglie", edito da ZOOlibri, con la creazione della propria foglia coraggiosa e piena di sogni che contribuirà alla costruzione di un albero della classe

Caratteristiche organizzative:

incontro con esperto, della durata di circa 60/70 minuti. Gli incontri potranno svolgersi a scuola o presso la biblioteca Campori Junior

Destinatari:

classi seconde della scuola primaria

Costi:

gratuito, finanziato dalla Fondazione Campori

Referente Organizzativo:

Eugenio Luppi - 059 568585-333 2483893 - eugenio.luppi@fondazionecampori.it



PROMOZIONE DELLA LETTURA

Tam Tam Book

Una lettura condivisa: per una scuola che legge e fa leggere

Organizzato da:

Biblioteca Campori Junior, con la collaborazione di Unione terre d'Argine.
Una proposta a cura di Equilibri

Descrizione della proposta:

Alec, lettore troppo accanito di "Il club dei perdenti" di Andrew Clements, costretto a "disintossicarsi dalla mania di leggere", dovrà prendere parte a uno dei club del doposcuola: sport, scacchi, o altri ancora. Oppure potrà dar vita a un nuovo club. Nasce così il "Club dei Perdenti", un club di lettura dal nome così poco attraente da demotivare chiunque a farne parte. Così, almeno, si augura il suo creatore. Ma non andrà così e Alec scoprirà ben presto che, suo malgrado, sono tanti i ragazzi e le ragazze che, come lui, amano leggere in santa pace e che chiederanno di entrare a far parte del gruppo. Ed è grazie al club che Alec scoprirà il suo talento: è bravissimo nel consigliare nuove letture. Tam Tam Book, intende ricreare la particolare atmosfera del Club di Alec, fatta di curiosità e interesse per i libri e per la condivisione delle letture, così da aiutare i futuri lettori e lettrici a orientarsi in una "foresta di libri" in cui non è sempre facile districarsi. Tam Tam Book è quindi il primo passo nella direzione di fare dei bambini e delle bambine dei veri e propri promotori di lettura, incoraggiando le attività di discussione e dialogo e favorendo la condivisione delle letture attraverso la produzione di brevi recensioni dei libri letti. Il percorso prende il via da un incontro di presentazione di alcuni dei libri della bibliografia di riferimento (generale o articolata per temi concordati). Nel corso dell'incontro le classi saranno invitate a passare all'azione subito dopo le letture individuali, anche attraverso una serie di esemplificazioni proposte nell'incontro. Disegni, didascalie, citazioni di brani dal libro, brevi presentazioni, consigli specifici sul lettore e la lettrice giusti, daranno voce a una sorta di tam tam letterario, fatto di consigli, suggerimenti, incitamenti a leggere che rendono il proprio libro un libro condiviso. Dietro a questa attività, proposta naturalmente in forma giocosa, è facile comunque leggere l'attività di elaborazione di gruppo e il percorso di riflessione individuale sul proprio essere lettore o lettrice, e lo sviluppo di capacità di giudizio e valutazione dei libri letti, utili al consolidamento delle abitudini di lettura personali.

Caratteristiche organizzative:

un incontro con esperto, della durata di 70 minuti circa.
Gli incontri si svolgono presso la biblioteca Campori Junior.

Destinatari:

classi quarte della scuola primaria

Costi:

gratuito, finanziato dal Sistema Bibliotecario di Carpi.

Referente organizzativo:

Eugenio Luppi - 059 568585 - 333 2483893 eugenio.luppi@fondazionecampori.it



PROMOZIONE DELLA LETTURA

Libri in banda

Quando le avventure si vivono in gruppo

Organizzato da:

Biblioteca Campori Junior, con la collaborazione di unione terre d'Argine.
Una proposta a cura di Equilibri

Descrizione della proposta:

dalla letteratura classica fino ad oggi, la narrativa per ragazzi ha fornito esempi numerosi e avvincenti di narrazioni dove all'individuo, al singolo protagonista, si sostituisce il gruppo, la banda. Da classici rinomati, come I ragazzi della via Pal, fino a opere più recenti, come La banda della zuppa di piselli di Rieke Patwardhan, Ci chiamavano le mosche di Davide Cali e Maurizio A. C. Quarello e Il piccolo regno di Wu Ming 4, è dunque questo il filo conduttore che lega le storie di Libri in banda, un percorso proposto ai bambini e alle bambine delle classi quarte della scuola primaria. Dal capobanda alle altre identità che compongono l'architettura del gruppo; dai segreti del covo, luogo di ritrovo da nascondere agli adulti prima ancora che ai rivali coetanei, al patto di fratellanza: sono molti e affascinanti i topoi che caratterizzano la figura narrativa della banda e che sono esplorati nel percorso attraverso la proposta e la presentazione di tanti libri e film. Le bande agiscono secondo due grandi tipologie di avventure: affrontano il mistero o si affrontano tra loro. Il primo caso è quello del bellissimo Stand by me, dove il mistero è il motore per compiere un grande viaggio, una sorta di rito d'iniziazione che porta i ragazzi a varcare una soglia senza ritorno, il passaggio dall'infanzia all'adolescenza. Ma l'avventura più ricorrente è quella dello scontro, della guerra contro la banda rivale, cruda e violenta, di natura quasi ancestrale, come rileva Gianni Celati nella sua introduzione al classico di Pergaud La guerra dei bottoni (Rizzoli 1978): "La guerra dei bottoni sarebbe dunque una specie di guerra rituale che gli adulti hanno abbandonato, ma che i bambini continuano per un impulso ereditario più forte di loro e questo impulso è ciò che li spinge alla violenza e alla guerra". Accanto a questa componente oscura e distruttiva delle storie in banda, che ci rimanda a tanti fatti di cronaca, scolastica e non, legati al fenomeno del bullismo, c'è però anche una componente positiva e costruttiva: tanti sono gli episodi, sia nei libri che nei film proposti, nei quali la solidarietà, l'amicizia, la coesione fanno del gruppo una grande occasione di crescita, e l'alleanza tra pari diventa l'unico modo per affrontare un mondo adulto percepito come estraneo e incapace di capire e rispettare il mondo dell'infanzia. Tutti questi aspetti verranno affrontati attraverso il confronto con i bambini e le bambine, la lettura di brani, la visione di episodi di film e la presentazione di libri, costruendo insieme durante l'incontro una sorta di identikit di banda reale o immaginata

Caratteristiche organizzative:

un incontro con esperto, della durata di 75 minuti circa.
Gli incontri si svolgono presso la biblioteca Campori Junior.

Destinatari:

classi quarte della scuola primaria.

Costi:

gratuito, finanziato dal Sistema Bibliotecario di Carpi.

Referente organizzativo:

Eugenio Luppi - 059 568585 - 333 2483893 eugenio.luppi@fondazionecampori.it



PROMOZIONE DELLA LETTURA

Reading Letterario: la lettura raccontata

John della notte e altre storie di libertà

Organizzato da:

Biblioteca Campori Junior, una proposta a cura di Equilibri

Descrizione della proposta:

Perché leggiamo? Se spiegarlo può apparire difficile, possiamo provare a raccontarlo. La lettura raccontata propone a ragazze e ragazzi un appuntamento che dà voce ai libri e alle storie in forma di reading letterario, nel quale sono presentati brani di grande intensità emotiva e letteraria, proposti attraverso la lettura a voce alta, cuciti tra loro seguendo il filo di un tessuto narrativo e interpretativo predisposto secondo un percorso tematico così da fondere il piacere dell'ascolto a quello dell'argomentazione e all'interesse verso la lettura personale dei libri presentati e di altri che a questi rimandano.

JOHN DELLA NOTTE E ALTRE STORIE DI LIBERTÀ

Anche se siamo soliti darla per scontata, la libertà è un diritto che da poco si è affermato come valore universale, e nemmeno dappertutto. La sua conquista ha comportato lotte, sofferenze, guerre, morti e distruzioni. Al grande serbatoio delle storie dedicate alla lotta per la libertà, la letteratura ha attinto ampiamente, in ogni tempo. Nasce da qui un percorso che prende il via da John della notte, romanzo esemplare di Gary Paulsen, e che si snoda tra figure capaci di gesti eroici e coraggiosi e storie di eventi che hanno cambiato il corso della storia, per arrivare fino alle battaglie sociali contro soprusi, ingiustizie e pregiudizi, in nome della libertà e del riconoscimento dei diritti universali.

Caratteristiche organizzative:

un incontro con esperto, della durata di 90/120 minuti circa con bibliografia. Gli incontri possono svolgersi a scuola o presso la biblioteca Campori Junior

NB : anche i percorsi presentati negli scorsi anni, vale a dire " Selfie sentimentale", " La scelta", " La grande avventura " e " Mythos: il canto del mondo" sono disponibili nel caso in cui le classi siano interessate.

Destinatari:

classi seconde della scuola secondaria di primo grado

Costi:

gratuito, finanziato dal Sistema Bibliotecario di Carpi

Referente organizzativo:

Eugenio Luppi - 059 568585 - 333 2483893 eugenio.luppi@fondazionecampori.it



PROMOZIONE DELLA LETTURA

Incontro con l'autore Fabio Geda: quando scrivere è educare

Organizzato da:

Biblioteca Campori Junior

Descrizione della proposta:

da "Anime scalze", fino al recente "La scomparsa delle farfalle", al bestseller internazionale "Nel mare ci sono i coccodrilli" la finalità educativa è presente in quasi tutte le opere di Fabio Geda, educatore ed oggi tra i più letti scrittori di libri per ragazzi ed adolescenti, le cui testi affrontano temi come l'amicizia, la memoria, la disabilità, fino alle purtroppo attualissime storie di migranti. Con il supporto dei docenti, i ragazzi leggeranno individualmente e/o in modo condiviso uno o più romanzi facendo focus sulle tematiche, lo stile di scrittura, le finalità dell'autore. Il percorso si chiuderà poi con un incontro / confronto con l'autore stesso, da tenersi all'inizio della primavera del 2026

Caratteristiche organizzative:

incontro con l'autore della durata di circa 90 minuti e bibliografia. L'incontro si svolgerà presso la scuola A. Sassi di Soliera

Destinatari:

classi terze della scuola secondaria di primo grado

Costi:

gratuito, finanziato dalla Fondazione Campori

Referente organizzativo:

Eugenio Luppi - 059 568585 - 333 2483893 eugenio.luppi@fondazionecampori.it



PROMOZIONE DELLA LETTURA

Bibliotecario per un giorno

Organizzato da:

Biblioteca Campori Junior, da un'idea della Tata Robotica

Descrizione della proposta:

L'attività partirà dalla presentazione della biblioteca e del suo servizio, delle sue potenzialità, dei suoi spazi e delle modalità di accesso al prestito.

Il patrimonio librario verrà mostrato ai ragazzi, sottolineando le diverse collocazioni dei libri in base alla fascia di età o alle tematiche. La classe sarà poi suddivisa in gruppi di lavoro di quattro o cinque ragazzi ciascuno; ad ogni gruppo verrà assegnato un tablet utilizzando il quale i ragazzi potranno accedere al portale bibliomo.it, uno degli strumenti di ricerca utilizzati da bibliotecari ed utenti. L'attività prevede una serie di giochi e quiz interattivi mirati alla comprensione ed all'utilizzo del servizio bibliotecario. La modalità di gioco - competizione tra gruppi renderà il lavoro accattivante e divertente, portando così ad una trasmissione di informazioni più efficace. Al termine, ciascun partecipante avrà acquisito molteplici nozioni circa il patrimonio della biblioteca e sarà in grado di orientarsi nella ricerca e recupero di quanto maggiormente lo interessa, sentendosi quindi "bibliotecario per un giorno". Infine, se lo desidera, ciascuna classe potrà accedere al prestito

Caratteristiche organizzative:

un incontro della durata di circa 90 minuti.

Attività interattiva da svolgersi in biblioteca Junior, secondo disponibilità nelle mattinate di mercoledì, giovedì e venerdì, a partire dal 1/02/2026

Destinatari:

classi prime della scuola secondaria di primo grado.

Costi:

gratuito, finanziato dalla Fondazione Campori.

Referente organizzativo:

Eugenio Luppi - 059 568585 - 333 2483893 eugenio.luppi@fondazionecampori.it



CINEMA TEATRO

Teatro a scuola

Organizzato da:

Fondazione Campori

Descrizione della proposta:

la Fondazione Campori presenta alle scuole una proposta di teatro ragazzi per il prossimo anno scolastico. Dopo un periodo di chiusura e un importante restauro che ha completamente rinnovato gli interni, il Cinema Teatro Italia di Soliera è finalmente pronto ad accogliere nuovamente le classi per vivere insieme la magia del teatro.

Siamo convinti che il teatro sia uno strumento fondamentale per la crescita e lo sviluppo dei giovani, capace di stimolare l'immaginazione, promuovere la riflessione e offrire nuove prospettive sul mondo. Per questo, abbiamo curato un'offerta diversificata pensata per ogni fascia d'età:

- 2 spettacoli dedicati alle scuole dell'infanzia
- 2 spettacoli pensati per le scuole primarie
- 2 spettacoli specifici per le scuole secondarie di primo grado

I titoli degli spettacoli saranno comunicati prossimamente, ma garantiamo proposte di alta qualità artistica e dal forte valore educativo.

Ogni spettacolo avrà un costo contenuto di 5 euro a partecipante, rendendo l'esperienza teatrale accessibile a tutti. Non perdetevi l'occasione di portare i vostri studenti in un luogo storico e rinnovato, per un'esperienza culturale indimenticabile!

Caratteristiche organizzative:

le scuole organizzano il trasporto da e verso il cinema teatro Italia in autonomia

Destinatari:

scuole dell'infanzia, scuole primarie e scuola secondaria di primo grado

Costi:

gratuito, finanziato dalla Fondazione Campori

Referente organizzativo:

Matteo Gozzi - 059 568581 matteo.gozzi@fondazionecampori.it



SOLIERA COMUNITA EDUCANTE

**PROPOSTE PROGETTUALI
A INTEGRAZIONE DEL PIANO
DELL'OFFERTA FORMATIVA
DELL'ISTITUTO COMPRENSIVO
DI SOLIERA**



COMUNE DI SOLIERA
PROVINCIA DI MODENA

Municipio
piazza della Repubblica 1
41019 Soliera (MO)
059 56 85 11
info@comune.soliera.mo.it
www.comune.soliera.mo.it



**FONDAZIONE
CAMPORI**
Soliera fa cultura

Sede uffici presso Habitat
via Enrico Berlinguer 201
41019 Soliera (MO)
059 56 85 80
www.fondazionecampori.it