



BIMED
BIMED EXPERIENCE

Laboratori educativi rivolti alle scuole

MINOR (Nido, Scuola dell'Infanzia e I/II Scuola Primaria), **MAIOR** (III/IV/V Scuola Primaria),
MEDIE (Scuola Secondaria di I grado),
JUNIOR (I/II Scuola Secondaria di II grado), **SENIOR** (III/IV/V Scuola Secondaria di II grado).

A far
le cose *Insieme*
si cresce...
INSIEME!!!





BIMED EXPERIENCE

Il catalogo dei nostri laboratori contiene una serie di attività che abbiamo selezionato nel corso di anni e anni di esperienze. Con la nostra attività laboratoriale operiamo in tutti i campi del disciplinare avendo come riferimento le competenze di cittadinanza, e se è vero, come è vero, che questo ci permette di interagire sulle conoscenze muovendo azioni in grado di stimolare le abilità, come altresì ci consente di vivere e far vivere la dimensione dell'educational in un'aura di piacevolezza che lega operatori, docenti e studenti facendoli sentire un insieme unico volto verso l'apprendimento. La Staffetta di Scrittura è la base da cui siamo partiti per dimensionare laboratori in cui il docente non è più colui che somministra conoscenze e comunica informazioni e soluzioni in posizione asimmetrica, ma è colui che progetta e realizza percorsi molteplici e diversificati, predispone il materiale e organizza il lavoro proponendosi come il regista dell'azione educativo-formativa. Gli indicatori su cui ci siamo basati per selezionare proposte che possano risultare in linea con i bisogni della scuola che è chiamata a finalizzare il curricolo verso la maturazione delle competenze previste nel profilo dello studente che risultano essere fondamentali per la crescita personale e per la partecipazione sociale sono: l'autonomia, la capacità di relazione, la partecipazione, la responsabilità, la flessibilità e la consapevolezza. Ogni laboratorio ha come obiettivo prioritario quello di contribuire a rendere libero il soggetto attraverso il sapere, per questa ragione le finalità sono sempre specificate, chiare, operative e muovono verso il saper fare, il saper essere in sé, con e per gli altri. Le attività appresso descritte possono essere organizzate in ognuna delle scuole fidelizzate Bimed e ordinariamente connotano le nostre visite d'istruzione formativa ponendo in interconnessione il valore dei laboratori con la bellezza degli spazi e dei luoghi che è elemento altrettanto rilevante perché uno spazio adeguato permette agli studenti di sentirsi accolti, dunque, predisposti al cammino comune che rende un laboratorio il luogo ideale in cui determinare crescita e cittadinanza. La scrittura, la matematica, le scienze, il movimento, la musica e l'astronomia, la storia dell'arte e lo storytelling sono solo alcuni degli ambienti cui ci riferiamo per determinare inclusione e quell'ottimizzazione dell'offerta formativa a cui la scuola e gli agenti sociali dovrebbero essere continuamente protesi perché il futuro possa connotarsi di ben/essere individuale e collettivo. Con i nostri laboratori proviamo a dimensionare un mondo in cui l'operare porta a comprendere quant'è straordinaria l'esistenza e come il sentirsi attraversati dalla forza dei saperi possa determinare la visione di un divenire che si modifica cambiando in meglio l'attorno grazie al contributo che la nostra volontà ci porta a dare per la comunità di cui siamo parte.

Andrea Iovino

MINOR



MAIOR



MEDIE



JUNIOR



SENIOR





BIMED EXPERIENCE MINOR

Nido, Scuola dell'Infanzia e I/II Scuola Primaria

I **laboratori** per i più **piccoli**

sono la chiave di volta che crea
nei più piccoli, gli **stimoli**, la **curiosità**
e quell'agone della sfida che li accompagnerà
facendoli sentire **protagonisti** della e nella vita.

I laboratori per i più piccoli contengono, pure, una serie infinita
di occasioni per la **comunità**. Per noi adulti, per le
insegnanti, per i **genitori**, più in generale, per il contesto.

Hanno tra gli **obiettivi** quello di far comprendere agli adulti
che nel tempo del **digitale**

muovere le mani significa interconnettere il cervello con quel
mondo che ogni individuo può ricreare sentendolo più proprio.

I laboratori per i più piccoli sono per **Bimed** lo strumento
volto a condizionare l'apprendimento sino a renderlo **felice**.



BIMED EXPERIENCE

PILLOLE DI FORMAZIONE

Per ciascuna tipologia di laboratori è possibile proporre un breve incontro di formazione per i docenti dell'istituto, che proporranno i laboratori ai ragazzi.

Gli incontri di formazione riguardano le seguenti tipologie:

- **Attorno ai desideri** (*Laboratori creativi*)
- **Attorno ai libri** (*Dai libri della Staffetta*)
- **Attorno alle storie** (*Metti in scena un'emozione, Al posto tuo, Storie di miti, Laboratorio di archeologia*)
- **Giocare insieme** (*La Staffetta delle Staffette, Il Memory della Staffetta*)
 - **Sfide** (*Il Trivial della Staffetta*)
- **All'aria aperta** (*Lo Skyline della città, Orienteering, Caccia al tesoro botanica, W i Bambini, Il gioco di Kim, More than this*)
 - **Con le famiglie**

Questi brevi moduli di formazione (della durata di tre ore) partono da una breve esposizione dell'attività con i suoi obiettivi e le motivazioni pedagogiche che la sostengono (la teoria), evidenziando le attività curriculari connesse con il laboratorio e suggerendo le possibili unità didattiche che ne sono il naturale sviluppo (la ricaduta didattica), sono messe a disposizione dei docenti bibliografie di riferimento e una gamma di possibili attività da sperimentare prima o dopo il laboratorio (gli strumenti).

Durante l'incontro i docenti vengono stimolati a creare un project work personalizzato sulla classe per sfruttare nell'ambito curricolare le potenzialità offerte dal laboratorio proposto ai ragazzi (progettazione didattica).



BIMED EXPERIENCE MINOR

*Nido,
Scuola dell'Infanzia e I/II Scuola Primaria*



I laboratori creativi rappresentano un momento importante nella formazione dei bambini perchè tendono a valorizzare il lavoro di ogni singolo partecipante oltre che divertire, stimolare la creatività e rafforzare le relazioni positive e il lavoro di gruppo nella classe.

Ogni laboratorio tende a sviluppare nei bambini soluzioni creative con materiali riciclati utilizzando le mani.

ATTORNO AI DESIDERI

L'attività può prendere diverse forme, ecco alcune idee:

- Le girandole dei desideri
- Le farfalle dei desideri
- Il segnalibro dei desideri



Durata dell'attività: 1 h circa
Numero di partecipanti: 15-20 bambini
Materiali: carta, cartoncino, pastelli, vari materiali da riciclo.

Prima del laboratorio

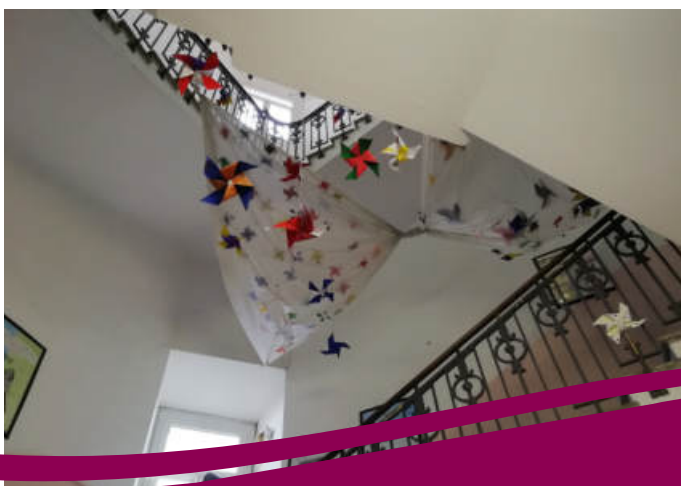
I bambini vengono invitati a portare da casa del materiale usato pronto per il riciclo che utilizzeranno per il laboratorio.

Durante il laboratorio

Un animatore, in accordo con la maestra, guida i bambini nella semplice costruzione di un oggetto con materiali di recupero. Ogni bambino viene invitato a personalizzare l'oggetto con il proprio desiderio di cui lascerà traccia all'interno.

Dopo il laboratorio

È possibile allestire uno spazio-mostra all'interno della scuola, meglio se in spazi comuni, da condividere con le famiglie anche durante l'open day della scuola.





Sviluppo sostenibile

Creatività Riciclo

Incontro Gruppo

ATTORNO AI DESIDERI

Il laboratorio è un percorso strutturato da più momenti e vuole stimolare i bambini a riflettere sul futuro e sulle sue possibilità in modo concreto e pratico.

Anche i bambini possono dare il loro contributo per un mondo migliore.

Per prima cosa si darà ai bambini la possibilità di esprimere il loro desiderio per il futuro e poi insieme lo inseriranno in un oggetto creato da loro, con l'aiuto degli operatori Bimed e delle maestre.



Le girandole dei desideri



La farfalle dei desideri



Il segnalibro dei desideri



BIMED EXPERIENCE MINOR

*Nido,
Scuola dell'Infanzia e I/II Scuola Primaria*



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo

Attorno alle storie

Laboratori per creare, raccontare, inventare, scrivere e riscrivere, mettere in scena storie già note o nuove di zecca, utilizzando il canto, la grafica, il disegno, gli origami, il corpo, il teatro...

METTI IN SCENA UN'EMOZIONE

Laboratori che, a partire dall'esplorazione delle carte delle emozioni, propongono piccole attività per realizzare storie collettive.

L'attività può prendere diverse forme, ecco alcune idee:

- Alla scoperta delle emozioni
- La Staffetta delle emozioni
- Come in un quadro di Van Gogh



Durata dell'attività: 1 h circa
Numero di partecipanti: 15-20 bambini
Materiali: un mazzo di carte delle emozioni

Prima del laboratorio

I bambini vengono invitati ad esplorare le carte delle emozioni: guardarle, decifrarle, leggerle, osservarle, ascoltarle.

Durante il laboratorio

Sulla scorta dell'esplorazione sarà possibile realizzare una delle attività proposte.

Dopo il laboratorio

Sarà possibile riconoscere e descrivere le emozioni che i bambini hanno utilizzato. È possibile inserire questa attività in una Uda dedicata alle emozioni, al loro riconoscimento, alla descrizione, alla capacità di controllarle ed esprimerle nel gruppo.



Emozioni

Inventare
Scoperta

Creare storie
Incontro

METTI IN SCENA UN'EMOZIONE

Alla scoperta delle emozioni

A partire dalle carte e dai sentimenti che suggeriscono, bisognerà improvvisare piccole scene senza usare le parole.

La staffetta delle emozioni

Si produrrà un racconto a più voci inventato sul momento con l'aiuto delle carte.

Come in un quadro di Van Gogh

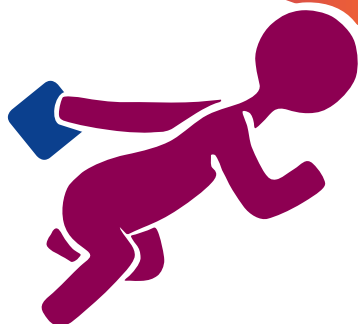
Creiamo una cornice reale o immaginaria delimitando uno spazio che sarà il proprio quadro, saltiamoci dentro e con i compagni inventiamo scene di storie a grandezza naturale, a misura umana.





BIMED EXPERIENCE MINOR

*Nido,
Scuola dell'Infanzia e I/II Scuola Primaria*



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo

Giocare insieme

L'attività ludica di gruppo è utile per imparare insieme le regole della collettività, il lavoro di gruppo, la cooperazione tra pari e l'aiuto ai compagni più fragili.

Un gioco per scoprire e riscoprire i talenti e le abilità di ciascuno e che non sempre vengono messi in luce nel lavoro didattico quotidiano.

Uno degli obiettivi primari è lo sviluppo delle competenze trasversali di cittadinanza.

IL MEMORY DELLA STAFFETTA

È un ottimo strumento che mescola la didattica al divertimento e permette ai bambini di affidarsi sempre meno al cellulare o al pc, ma si basa su memoria e competenze personali.

L'attività rappresenta anche un ritorno per il lavoro dei bambini perchè le tessere sono realizzate con i disegni delle Staffette Minor.



Durata dell'attività: 1 h circa

Numero di partecipanti: 20 bambini

Materiali: tabellone e tessere del Memory della Staffetta

Prima del laboratorio

I bambini vengono invitati ad esplorare le tessere, guardarle, riconoscerle i propri disegni e abbinare quelli uguali.

Durante il laboratorio

I partecipanti divisi in squadre si sfidano al memory girando a turno le tessere sul grande tabellone di gioco. Vince la squadra che compone più coppie.

Questo gioco può essere strutturato come un campionato, una sfida tra squadre di classi/sezioni/ plessi diversi in diversi momenti dell'anno. Può essere utilizzato come attività per l'open day o per la festa di fine anno.

Dopo il laboratorio

I bambini possono raccontare l'esperienza e realizzare in autonomia disegni che diventeranno nuove tessere del memory.



Staffetta di Scrittura Minor

Incontro

Scoperta Gioco

IL MEMORY DELLA STAFFETTA

Il gioco è composto da un tabellone e dai dischetti memory ispirati ai disegni della Staffetta. È uno strumento prezioso per intervenire nelle aree di sviluppo del bambino. Dopo aver sistemato il tabellone sul pavimento, su un banco di scuola, su un prato o sulla spiaggia... bisogna disporre le tessere del memory capovolte. Le squadre saranno composte da 4/6 giocatori. Poi... si inizia! Chi gira due tessere identiche continua fino a quando non sbaglia voltandone due diverse e lasciando il gioco alla squadra avversaria...





BIMEDEXPERIENCE MINOR

I/II Scuola Primaria



All'aria aperta

Nella fascia della prima infanzia l'apprendimento avviene principalmente attraverso il corpo, la sensorialità e la motricità, la scoperta spontanea, quindi la natura diviene il miglior spazio educativo possibile con i suoi cambiamenti e le sue sfide. All'aria aperta ognuno può trovare tutto quello di cui il bambino ha bisogno, tutti i sensi vengono attivati e pronti a recepire ogni minima variazione: si possono fare ipotesi, verificarle, esplorarle, muoversi in uno spazio aperto, sentire freddo o caldo, sentire il vento sulla pelle, la rugiada tra le mani, assaporare il sole o sentire il canto degli uccelli; insomma possiamo offrire ai bambini non un'aula di laboratori, ma l'intero universo.

CACCIA AL TESORO BOTANICA

Si tratta di una variante della caccia al tesoro classica che aiuta i bambini ad osservare le piante che li circondano e a valorizzare la ricchezza del patrimonio botanico delle nostre ville e dei parchi naturali cittadini.



Durata dell'attività: 1 h circa

Numero di partecipanti: da 20 a 80 bambini in un grande spazio.

Prima del gioco

È necessario individuare, con l'aiuto dei docenti, un'area all'aperto in cui poter giocare. I docenti porteranno i bambini nell'area facendo fare loro più volte a piedi il percorso di gioco stabilito, in modo che possano riconoscere sia l'area sia il percorso.

Durante il gioco

I ragazzi, divisi in squadre, hanno a disposizione una scheda botanica per ogni specie da esplorare. Le schede botaniche sono interattive e comportano l'osservazione dal vero. Alla fine di ogni tappa devono riportare la scheda compilata con le informazioni richieste. Vince la squadra che termina il percorso nel minor tempo possibile.

Dopo il gioco

È possibile vedere alcune semplici schede botaniche dedicate alle piante osservate e costruire, a partire da questa attività, un'Uda interdisciplinare di tipo scientifico.



Staffetta di Scrittura Minor

Incontro

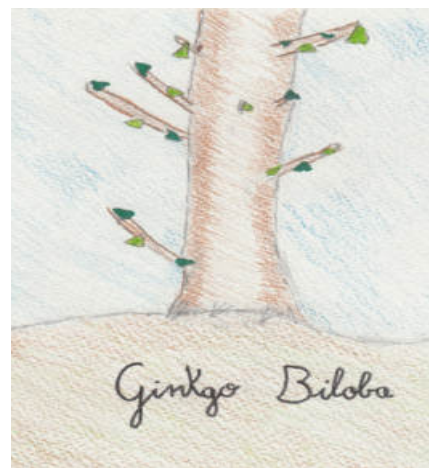
Scoperta Gioco

CACCIA AL TESORO BOTANICA

Questa attività sviluppa le competenze trasversali di cittadinanza e le capacità di osservazione dei bambini esplorando in maniera creativa le specie botaniche che li circondano.

Questo gioco può essere strutturato con le semplici schede botaniche o con prove delle varie discipline da superare una volta compilata la scheda della pianta.

È così possibile prevedere una verifica sul campo delle conoscenze e delle abilità dei ragazzi nelle varie materie di studio.





BIMED EXPERIENCE MINOR

I/II Scuola Primaria



All'aria aperta

Nella fascia della prima infanzia l'apprendimento avviene principalmente attraverso il corpo, la sensorialità e la motricità, la scoperta spontanea, quindi la natura diviene il miglior spazio educativo possibile con i suoi cambiamenti e le sue sfide. All'aria aperta ognuno può trovare tutto quello di cui il bambino ha bisogno, tutti i sensi vengono attivati e pronti a recepire ogni minima variazione: si possono fare ipotesi, verificarle, esplorarle, muoversi in uno spazio aperto, sentire freddo o caldo, sentire il vento sulla pelle, la rugiada tra le mani, assaporare il sole o sentire il canto degli uccelli; insomma possiamo offrire ai bambini non un'aula di laboratori, ma l'intero universo.

LO SKYLINE

Si tratta di un gioco di osservazione della realtà e di disegno "en plein air".

Può essere estesa a monumenti di particolare interesse locale e declinato in più attività:

- Crea la striscia
- Disegna le emergenze

Durata dell'attività: 1 h e 30 minuti circa
Numero di partecipanti: fino a 40 bambini
Materiali: disegno dello skyline, pastelli colorati

Prima del laboratorio

I bambini vengono condotti sul posto e sono invitati ad osservare il punto di vista particolare che offre il luogo dove si trovano. Dovranno provare a riconoscere monumenti, punti di riferimento, edifici, particolari che emergono sulla linea complessiva che hanno di fronte.

Durante il laboratorio

Nella prima parte del laboratorio i bambini vengono guidati, a partire da una breve storia o da una leggenda locale, alla scoperta dei particolari. Suddivisi in squadre viene loro consegnato un puzzle da ricomporre che ritrae il paesaggio che hanno di fronte.

Successivamente a seconda del tempo a disposizione e dell'attività concordata con i docenti è possibile organizzare le attività proposte.

Dopo il laboratorio

I bambini vengono invitati a condividere la loro esperienza di gioco e a confrontarsi sulle nuove competenze acquisite.

Queste attività possono essere usate per costruire una Uda interdisciplinare legata ai miti, alle leggende e alla storia locale, oltre all'espressione artistica dei bambini.



Osservazione

Natura

Disegno

Grafica

Misura

LO SKYLINE

Crea la striscia

I bambini potranno disegnare ciò che vedono riprodotto di fronte a loro realizzando un unico grande disegno collettivo dal vero.

Disegna le emergenze

Per i gruppi più numerosi è possibile, a partire da una suggestione fornita, colorare personalizzandole, una o più emergenze della linea di costa.

Una volta selezionato lo spaccato cittadino da ricostruire gli animatori consegneranno ai partecipanti i pezzi di un enorme puzzle da ricomporre.

I piccoli osservatori potranno scoprire le bellezze della città individuando gli edifici dei diversi periodi storici, tutto questo all'aria aperta con un occhio attento sull'attorno.





BIMED EXPERIENCE MINOR

Attività con le famiglie

La **scuola** è il presidio istituzionale deputato alla **crescita**, la **famiglia** è, invece, quel contesto d'amore che dedicandosi ai **bambini** concorre a sostanziare quelle determinanti di **benessere** necessarie per l'evoluzione dell'**individuo**. La famiglia è, dunque, un soggetto fondamentale per lo **sviluppo** e in quanto tale appare evidente la necessità di creare le intersecanti che la mettano in relazione organica con la scuola. I **laboratori** che dedichiamo alle famiglie scaturiscono dagli assunti di cui innanzi e mirano a creare connessioni organiche tra la scuola e la famiglia appunto. Le **attività** sono rivolte a qualificare lo stare insieme, mirano al governo del conflitto, muovono verso la possibilità di rendere i sensi vettori per la **conoscenza**, sono orientati a creare momenti di **dialogo** e di confronto intergenerazionale. Sul piano pedagogico questi laboratori fanno riferimento ad una costante attività con funzione di stimolo verso il **valore** che deriva dalla capacità di tenere dentro i processi dell'educational famiglie e scuole legate nella visione, e nel processo che porta a formare le **nuove generazioni**.



BIMED EXPERIENCE MINOR

Attività con le famiglie



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo

Laboratori creativi

È possibile allargare alla partecipazione delle famiglie i laboratori creativi e le attività intorno alle storie. L'obiettivo di questi laboratori diventa però ampliare la rete di relazione tra le famiglie, e la scuola si pone qui più come un elemento facilitatore che come un vero conduttore delle attività. Le famiglie entrano a far parte della comunità scolastica, come parte attiva e positiva del percorso di crescita dei propri figli.

Sono possibili, sempre in quest'ottica di partecipazione ed incontro e altre attività da fare insieme.

ATTORNO ALLE STORIE

Le storie sono uno strumento potente per l'aggregazione della famiglia nella comunità scolastica. In questo tipo di attività sono spesso poco più di un pretesto per far emergere negli adulti la capacità di trascorrere del buon tempo con i propri figli ritornando un po' bambini anche loro.



Durata dell'attività: 1 h circa
Numero di partecipanti: 20 bambini
Materiali: tabellone e tessere del Memory della Staffetta

Prima del laboratorio

Le famiglie vengono invitate a portare da casa del materiale usato che utilizzeranno per il laboratorio.

Durante il laboratorio

Un animatore, in accordo con la maestra, guida le famiglie, stimolandole alla partecipazione attiva, nella semplice costruzione di un oggetto con materiali di recupero. Ogni coppia adulto/ bambino viene invitata a personalizzare l'oggetto con il proprio desiderio di cui lascerà traccia all'interno.

Dopo il laboratorio

È possibile allestire uno spazio-mostra all'interno della scuola, meglio se in spazi comuni.



LABORATORIO DI DANZE

Per risvegliare anche negli adulti la creatività e l'espressione attraverso il corpo, per fare qualcosa insieme, anche con i bimbi piccoli e piccolissimi, per gioire insieme in un momento di festa.

Questa attività si presta particolarmente nelle giornate di incontro scuola-famiglia, nei momenti comunitari, nelle feste di fine anno.

LE PAROLE PER DIRLO

Questa attività è rivolta agli adulti. Gli operatori Bimed, a partire da alcuni casi pilota, proporranno la discussione guidata nella soluzione di piccoli e grandi inconvenienti quotidiani della vita di famiglia: la paura di addormentarsi, i capricci per il cibo, l'arrivo di un fratellino... a corredo di questa attività una bibliografia ragionata per affrontare insieme ai propri figli un argomento a partire da un libro piacevole e divertente da leggere in famiglia.

LA STAFFETTA DELLE FAMIGLIE

Una staffetta particolare, tra sezioni, tra classi diverse, tra plessi diversi, dove sono le famiglie a scrivere le storie e i bambini ad illustrarle.

La maestra in questo caso fa da tramite, proponendo, facilitando, stimolando...

Un'ora e mezza ad incontro per un ciclo di due-tre incontri

Partecipano gruppi di famiglie della scuola, fino a 60 partecipanti per laboratorio.

Sono possibili diverse varianti:

Io scrivo tu disegni

L'adulto scrive la storia ed il bambino la disegna, a casa, insieme, lavorando con le altre famiglie a distanza sulla piattaforma.

Io scrivo sul quaderno

La storia scritta dagli adulti circola attraverso un quaderno che a scuola passa di mano in mano.

Io scrivo e noi disegniamo

La storia scritta dalle famiglie viene illustrata in sezione, la mattina dal gruppo dei bambini che lavorano insieme alla parte grafica dopo aver ascoltato la storia.



BIMED EXPERIENCE MINOR

Attività con le famiglie



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo

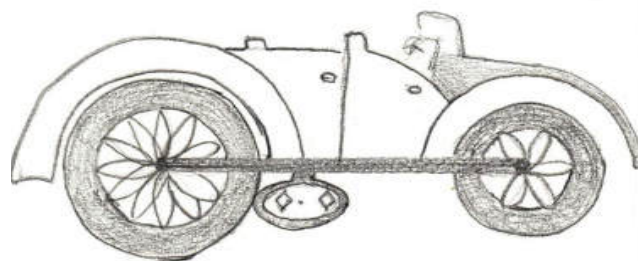
All'aria aperta

Nella fascia della prima infanzia l'apprendimento avviene principalmente attraverso il corpo, la sensorialità e la motricità, la scoperta spontanea, quindi la natura diviene il miglior spazio educativo possibile con i suoi cambiamenti e le sue sfide. Le famiglie moderne, sempre in lotta con il tempo a disposizione, hanno l'occasione di ritrovarsi insieme trascorrendo una giornata piacevole e di qualità a misura di famiglia.

All'aria aperta ognuno può trovare tutto quello di cui il bambino ha bisogno, i sensi vengono attivati e sono pronti per recepire ogni minima variazione.

IL FAVOLOSO CATALOGO DEGLI OGGETTI PERDUTI

Questo gioco valorizza la memoria degli oggetti di uso quotidiano per avvicinare la generazione dei genitori e dei nonni, come depositari di antichi saperi, al mondo dei bambini. È possibile giocare anche con i piccolissimi, con l'aiuto delle famiglie.



Durata dell'attività: 1 h circa

Numero di partecipanti: fino a 80 persone tra grandi e piccini

Prima del gioco

È necessario individuare, con l'aiuto dei docenti, un'area all'aperto in cui poter giocare.

I docenti porteranno i bambini nell'area facendo fare loro più volte a piedi il percorso di gioco stabilito, in modo che possano riconoscere sia l'area sia il percorso.

Durante il laboratorio

Si tratta di un gioco a tappe in cui è necessario individuare nome, utilizzo, e finalità dell'oggetto raffigurato per poter accedere alla tappa successiva. I bambini in squadre miste di adulti e bambini devono percorrere un tragitto stabilito e superare le prove che troveranno sul loro cammino. Ogni prova comporta il riconoscimento di un oggetto perduto. Per superare la prova i bambini possono chiedere aiuto ai nonni, alle maestre, agli adulti che hanno a disposizione.

Dopo il laboratorio

È possibile far raccontare la storia di alcuni oggetti curiosi e caduti in disuso.

BIMED EXPERIENCE

FARE, CREARE, SOGNARE



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo
Associazione di Enti Locali per l'Educational
la Cultura e la Legalità accreditata MIUR
Ente Riconosciuto Regione Campania
Decreto n. 5 dell'8.2.2018 (DPR 361/2000, DPGRC 619/2003)



www.facebook.com/BiennaleMediterraneo/



[Bimed2019](#)



BIMED
BIMED EXPERIENCE

Laboratori educativi rivolti alle scuole

MINOR (Nido, Scuola dell'Infanzia e I/II Scuola Primaria), **MAIOR** (III/IV/V Scuola Primaria),
MEDIE (Scuola Secondaria di I grado),
JUNIOR (I/II Scuola Secondaria di II grado), **SENIOR** (III/IV/V Scuola Secondaria di II grado).

A far
le cose *Insieme*
si cresce...
INSIEME!!!





BIMED EXPERIENCE

Il catalogo dei nostri laboratori contiene una serie di attività che abbiamo selezionato nel corso di anni e anni di esperienze. Con la nostra attività laboratoriale operiamo in tutti i campi del disciplinare avendo come riferimento le competenze di cittadinanza, e se è vero, come è vero, che questo ci permette di interagire sulle conoscenze muovendo azioni in grado di stimolare le abilità, come altresì ci consente di vivere e far vivere la dimensione dell'educational in un'aura di piacevolezza che lega operatori, docenti e studenti facendoli sentire un insieme unico volto verso l'apprendimento. La Staffetta di Scrittura è la base da cui siamo partiti per dimensionare laboratori in cui il docente non è più colui che somministra conoscenze e comunica informazioni e soluzioni in posizione asimmetrica, ma è colui che progetta e realizza percorsi molteplici e diversificati, predispone il materiale e organizza il lavoro proponendosi come il regista dell'azione educativo-formativa. Gli indicatori su cui ci siamo basati per selezionare proposte che possano risultare in linea con i bisogni della scuola che è chiamata a finalizzare il curricolo verso la maturazione delle competenze previste nel profilo dello studente che risultano essere fondamentali per la crescita personale e per la partecipazione sociale sono: l'autonomia, la capacità di relazione, la partecipazione, la responsabilità, la flessibilità e la consapevolezza. Ogni laboratorio ha come obiettivo prioritario quello di contribuire a rendere libero il soggetto attraverso il sapere, per questa ragione le finalità sono sempre specificate, chiare, operative e muovono verso il saper fare, il saper essere in sé, con e per gli altri. Le attività appresso descritte possono essere organizzate in ognuna delle scuole fidelizzate Bimed e ordinariamente connotano le nostre visite d'istruzione formativa ponendo in interconnessione il valore dei laboratori con la bellezza degli spazi e dei luoghi che è elemento altrettanto rilevante perché uno spazio adeguato permette agli studenti di sentirsi accolti, dunque, predisposti al cammino comune che rende un laboratorio il luogo ideale in cui determinare crescita e cittadinanza. La scrittura, la matematica, le scienze, il movimento, la musica e l'astronomia, la storia dell'arte e lo storytelling sono solo alcuni degli ambienti cui ci riferiamo per determinare inclusione e quell'ottimizzazione dell'offerta formativa a cui la scuola e gli agenti sociali dovrebbero essere continuamente protesi perché il futuro possa connotarsi di ben/essere individuale e collettivo. Con i nostri laboratori proviamo a dimensionare un mondo in cui l'operare porta a comprendere quant'è straordinaria l'esistenza e come il sentirsi attraversati dalla forza dei saperi possa determinare la visione di un divenire che si modifica cambiando in meglio l'attorno grazie al contributo che la nostra volontà ci porta a dare per la comunità di cui siamo parte.

Andrea Iovino

MINOR



MAIOR



MEDIE



JUNIOR



SENIOR





BIMED EXPERIENCE MAIOR

III/IV/V Scuola Primaria

Il **passaggio** dalla scuola dell'infanzia alla scuola primaria è un momento di grande rilevanza per la crescita del bambino. È importante accompagnarlo con l'obiettivo di renderlo pian piano sempre più **autonomo** e capace di approcciare una scelta. I laboratori che a seguire si presentano hanno, tra gli obiettivi prioritari, la finalità di far acquisire al bambino **consapevolezza** nei propri mezzi. La **manualità**, il riflettere, il proporre stando a contatto con gli altri e apprendendo le regole del vivere in team, la **scoperta** della materia, il cimentarsi, sono questi solo alcuni degli ambiti che attraverso l'attività laboratoriale saranno stimolati promuovendo in via complementare l'attaccamento per l'**impegno** e la sensibilità verso il fare. In un crescendo di opportunità equilibrate, considerando che è ben differente la **relazione** con un bambino di sette anni e uno di dieci, e che hanno la possibilità di determinare **competenze** dirette ma anche sviluppi e opzioni di apprendimento indiretti le **attività** inserite in questo capitolo hanno come riferimento il disciplinare approcciato secondo la pedagogia dell'attivismo di **Dewey**.

*Sono tre, dunque i principi di riferimento:
gli scopi dell'educazione che vanno fondati sui bisogni intrinseci del soggetto che apprende; la cooperazione che contribuisce efficacemente a 'liberare e organizzare' le capacità di chi apprende e a trasformarle in competenze;
la valenza educativa delle attività che è nelle connessioni e nella flessibilità di percorsi riconosciuti dal bambino come significativi per sé e spendibili nel compito di intervenire sulla realtà.*



BIMED EXPERIENCE

PILLOLE DI FORMAZIONE

Per ciascuna tipologia di laboratori è possibile proporre un breve incontro di formazione per i docenti dell'istituto, che proporranno i laboratori ai ragazzi.

Gli incontri di formazione riguardano le seguenti tipologie:

- **Attorno ai desideri** (*Laboratori creativi*)
- **Attorno ai libri** (*Dai libri della Staffetta*)
- **Attorno alle storie** (*Metti in scena un'emozione, Al posto tuo, Storie di miti, Laboratorio di archeologia*)
- **Giocare insieme** (*La Staffetta delle Staffette, Il Memory della Staffetta*)
 - **Sfide** (*Il Trivial della Staffetta*)
- **All'aria aperta** (*Lo Skyline della città, Orienteering, Caccia al tesoro botanica, W i Bambini, Il gioco di Kim, More than this*)
 - **Con le famiglie**

Questi brevi moduli di formazione (della durata di tre ore) partono da una breve esposizione dell'attività con i suoi obiettivi e le motivazioni pedagogiche che la sostengono (la teoria), evidenziando le attività curriculari connesse con il laboratorio e suggerendo le possibili unità didattiche che ne sono il naturale sviluppo (la ricaduta didattica), sono messe a disposizione dei docenti bibliografie di riferimento e una gamma di possibili attività da sperimentare prima o dopo il laboratorio (gli strumenti).

Durante l'incontro i docenti vengono stimolati a creare un project work personalizzato sulla classe per sfruttare nell'ambito curricolare le potenzialità offerte dal laboratorio proposto ai ragazzi (progettazione didattica).



BIMEDEXPERIENCE MAIOR

III/IV/V Scuola Primaria



I laboratori creativi rappresentano un momento importante nella formazione dei bambini perché tendono a stimolare la creatività e rafforzare le relazioni positive ed il lavoro di gruppo in classe e nella sezione oltre che aiutare i bambini a sviluppare soluzioni innovative con materiali riciclati utilizzando le mani.

La proposta può essere personalizzata per classe, per plesso, per gruppi più o meno numerosi.

L'obiettivo è divertire, stimolare la creatività e far rielaborare, con il loro gusto personale, oggetti di recupero.

ATTORNO AI DESIDERI

Questa attività può prendere diverse forme, ecco alcune idee:

- Le farfalle dei desideri
- Il segnalibro dei desideri



Durata dell'attività: 1 h circa
Numero di partecipanti: 15-20 bambini
Materiali: carta, cartoncino, pastelli, vari materiali da riciclo.

Prima del laboratorio

L'attività parte da una riflessione intorno alla problematica della produzione di rifiuti domestici. I bambini vengono invitati poi a portare del materiale usato da casa pronto per il riciclo che utilizzeranno per il laboratorio.

Durante il laboratorio

Un animatore, in accordo con la maestra, guida i bambini nella semplice costruzione di un oggetto con materiali di recupero. Ogni bambino viene invitato a personalizzare l'oggetto con il proprio desiderio di cui lascerà traccia all'interno.

Dopo il laboratorio

È possibile allestire uno spazio-mostra all'interno della scuola, meglio se in spazi comuni, da condividere con le famiglie anche durante l'open day della scuola.



Storie

Consumo sostenibile

Scoperta **Riciclo**
Kilometro 0

ATTORNO AI DESIDERI

Il laboratorio è un percorso strutturato da più momenti e vuole stimolare i bambini a riflettere sul futuro e sulle sue possibilità in modo concreto e pratico. Quali sono i nostri desideri? Cosa vogliamo? Come ci immaginiamo il futuro? Anche i bambini possono dare il loro contributo per un mondo migliore. Per prima cosa si darà ai bambini la possibilità di esprimere il loro desiderio per il futuro, poi insieme lo inseriranno in un oggetto creato da loro, con l'aiuto degli operatori Bimed e delle maestre.



La farfalle dei desideri



Il segnalibro dei desideri



BIMED EXPERIENCE MAIOR

III/IV/V Scuola Primaria



Attorno ai Libri

Una buona scrittura si nutre di una buona lettura. Questo laboratorio si propone di stimolare la fantasia dei bambini attorno all'oggetto-libro gettando i semi della lettura motivata per creare lettori forti e consapevoli che provano piacere nella lettura di storie.

Ogni anno Bimed, in collaborazione con la rivista Andersen propone itinerari di lettura legati al tema della staffetta per le diverse fasce d'età.

A partire da queste letture, spesso collettive in classe, si propongono ai bambini diverse possibilità di "mettere in scena" i libri letti.

DAI LIBRI DELLA STAFFETTA

Questa attività può prendere diverse forme, ecco alcune idee:

- La valigia delle bibliografie
- Libri in scatola
- T Book
- Le carte dei personaggi

Durata dell'attività: 1 h circa

Numero di partecipanti: 15-20 bambini

Materiali: carta, cartoncino, pastelli, materiali da riciclo vari

Prima del laboratorio

I bambini leggono, sfogliano, commentano, ascoltano la lettura singola o collettiva dei libri della bibliografia della staffetta integrati, secondo il gusto della maestra, con altri libri adatti a stimolare la creatività dei bambini.

Questa fase, fondamentale per il laboratorio, è uno stimolo in più per il lavoro curricolare sulla lettura dei bambini nella scuola primaria.

Durante il laboratorio

Un animatore, in accordo con la maestra, stimola i bambini a raccontare, rappresentare, suggerire quello che le storie gli hanno lasciato creando un oggetto concreto in cui riconoscersi.

Dopo il laboratorio

È possibile allestire uno spazio-mostra all'interno della scuola, meglio se in spazi comuni, da condividere con le famiglie, durante l'open day, per la consegna dei libretti.

È possibile arricchire la riflessione con una lista bibliografica adatta all'età dei bambini per proseguire il percorso di lettura iniziato con la valigia delle bibliografie.



Storie Staffetta di Scrittura

Ascolto

Lettura

Libri

DAI LIBRI DELLA STAFFETTA

La valigia delle bibliografie

Una valigia con dentro tanti libri della bibliografia della staffetta, una micro proposta formativa iniziale per i docenti, suggerimenti e suggestioni per la classe e un periodo di prestito a scuola. Un modo semplice e concreto per viaggiare nei libri che accompagnano la Staffetta di Scrittura.

Libri in scatola

Con materiali di recupero, si mette in scena un episodio o anche una storia intera del libro scelto ricostruendola in una scatola da scarpe.

T Book

È un vero e proprio progetto grafico di una maglietta attorno a un libro: testo, grafica e disegno per sottolineare l'idea più emozionante di una storia.

Le carte dei personaggi

A partire dalle suggestioni fornite dai libri letti o sfogliati, si disegna una carta con un personaggio. Sul retro le caratteristiche o le suggestioni utili perchè altri possano inventare una nuova storia con quel personaggio. Queste carte arricchiranno il mazzo complessivo delle Carte delle storie per giocare a creare combinazioni infinite di storie da raccontare a partire dalle suggestioni dei bambini.



BIMED EXPERIENCE MAIOR

III/IV/V Scuola Primaria



Attorno alle storie

Laboratori per creare, raccontare, inventare, scrivere e riscrivere, mettere in scena storie già note o nuove di zecca, utilizzando il canto, la grafica, il disegno, gli origami, il corpo, il teatro...

METTI IN SCENA UN'EMOZIONE

Laboratori che, a partire dall'esplorazione delle carte delle emozioni, propongono piccole attività per realizzare storie collettive:

- Alla scoperta delle emozioni
- Storie di carta
- Storie poetiche



Durata dell'attività: 1 h circa
Numero di partecipanti: 15-20 bambini
Materiali: un mazzo di carte delle emozioni

Prima del laboratorio

I bambini vengono invitati ad esplorare le carte delle emozioni: guardarle, decifrarle, leggerle, osservarle, ascoltarle.

Durante il laboratorio

Sulla scorta dell'esplorazione sarà possibile realizzare le varie attività, diversificate e scelte con i bambini con il supporto degli operatori. La rielaborazione delle emozioni sfocia in un laboratorio che permetterà di esprimersi in un campo di esperienza scelto (i discorsi e le parole, immagini suoni e colori, il corpo e il movimento).

Dopo il laboratorio

È possibile inserire questa attività in una Uda dedicata alle emozioni, al loro riconoscimento, alla descrizione, alla capacità di controllarle ed esprimerle nel gruppo.





Origami **Storie**
Creatività **Canzoni** **Suoni**

METTI IN SCENA UN'EMOZIONE

Nascono da una sperimentazione con le scuole dell'infanzia del Comune di Genova e hanno come obiettivo quello di facilitare nei bambini il creare, raccontare, inventare, scrivere e riscrivere, mettere in scena storie già note o nuove di zecca, utilizzando il canto, la grafica, il disegno, gli origami, il corpo, il teatro. Queste carte sono adatte anche a chi non sa leggere, non ha ancora imparato o non ha molta familiarità con la nostra lingua. Accanto al testo scritto è sempre presente un disegno che racconta, a volte meglio delle parole, l'emozione che si sta esplorando.

Alla scoperta delle emozioni

A partire dalle carte e dai sentimenti che suggeriscono, bisognerà improvvisare piccole scene senza usare le parole.

La staffetta delle emozioni

Si produrrà un racconto a più voci inventato sul momento con l'aiuto delle carte.

Storie di carta

I bambini potranno creare personaggi di carta con gli origami o con l'intaglio, ambienti, oggetti, che poi animeranno in diretta la storia.

Storie poetiche

A partire da almeno tre carte pescate, i bambini potranno trovare delle rime che, concatenate tra loro, daranno vita ad una storia.



Ascolto

Staffetta di Scrittura **Maior**

Cooperazione **Lettura**

LA STAFFETTA DELLE STAFFETTE

Il gioco parte dalla scelta di un libro della Staffetta. I partecipanti dovranno leggerlo per partecipare. Il tabellone contiene un percorso simile a quello del gioco dell'Oca e, presenta dunque, delle penalità, dei bonus, delle richieste complementari e tanto altro ancora... Le squadre, a rotazione, tireranno il dado e, a seconda della casella su cui finiranno, dovranno rispondere a una domanda appartenente alle categorie: imprevisti, attività, storie e personaggi. Il Gioco Staffetta può essere un'ottima occasione per organizzare tornei o addirittura Campionati. In questo modo si favorisce la lettura, la comprensione del testo, la possibilità di utilizzare in maniera diversa le materie da studiare e, non perché di minore importanza, si incentiva... il divertimento!





BIMEDEXPERIENCE MAIOR

III/IV/V Scuola Primaria



All'aria aperta - con i 5 sensi

A questa età l'apprendimento avviene principalmente attraverso il corpo, la sensorialità e la motricità, la scoperta spontanea. La natura diviene dunque il miglior spazio educativo possibile con i suoi cambiamenti e le sue sfide. All'aria aperta ognuno può trovare tutto quello di cui il bambino ha bisogno, tutti i sensi vengono attivati: si possono fare ipotesi, verificarle, esplorarle, muoversi in uno spazio aperto, sentire freddo o caldo, sentire il vento sulla pelle, la rugiada tra le mani, assaporare il sole o sentire il canto degli uccelli; insomma possiamo offrire ai bambini non un'aula di laboratori, ma l'intero universo.

IL GIOCO DI KIM

Nella versione classica si tratta di un gioco di memoria a squadre.

Nella variante con il tatto i partecipanti bendati devono riconoscere un oggetto esplorandolo con le mani; nella variante con il gusto sempre bendati devono assaggiare ingredienti diversi e indovinare di cosa si tratta.



Durata dell'attività: 1 h circa

Numero di partecipanti: un gruppo classe o un gruppo di 15-20 bambini della stessa età

Prima del gioco

I bambini vengono divisi in squadre e vengono invitati a esplorarsi a coppie con gli occhi chiusi, ad assaggiare, a memorizzare prima che la sfida abbia inizio.

Durante il gioco

Vengono organizzate più manches in successione in modo che i bambini possano cimentarsi con le diverse possibilità.

Vince la squadra che totalizza il punteggio più alto nelle varie sfide.

Dopo il gioco

I bambini sono invitati a riflettere sulle sensazioni provate e su come è diverso esplorare il mondo attraverso un canale che di solito loro non usano.

Questo gioco potrebbe essere l'inizio di un'Uda di carattere scientifico o artistico musicale dedicata ai cinque sensi.



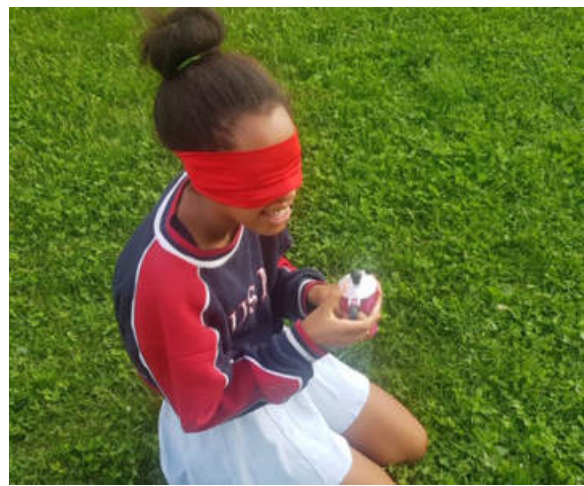
Gruppo Natura 5 sensi Gioco Scoperta

IL GIOCO DI KIM

Questo gioco ha una storia molto antica e rappresenta un passaggio obbligato nei gruppi di aggregazione giovanile.

Questo gioco aiuta i bambini ad assumere un punto di vista diverso rispetto agli oggetti che li circondano ed è utile per introdurre la diversità tra bambini fino all'integrazione della disabilità.

Abbiamo voluto riprendere questa esperienza che mette in allenamento i cinque sensi per far esplorare ai bambini diverse possibilità di scoperta, osservazione e riconoscimento degli oggetti della loro quotidianità, per imparare ad assumere punti di vista diversi e meno scontati. In una società che privilegia solo l'aspetto visivo, aiutare i bambini ad utilizzare altri canali di conoscenza è un percorso che arricchisce.





BIMEDEXPERIENCE MAIOR

III/IV/V Scuola Primaria



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo

All'aria aperta

A questa età l'apprendimento avviene principalmente attraverso il corpo, la sensorialità e la motricità, la scoperta spontanea, quindi la natura diviene il miglior spazio educativo possibile con i suoi cambiamenti e le sue sfide.

All'aria aperta ognuno può trovare tutto quello di cui il bambino ha bisogno, tutti i sensi vengono attivati e pronti a recepire ogni minima variazione: si possono fare ipotesi, verificarle, esplorarle, muoversi in uno spazio aperto, sentire freddo o caldo, sentire il vento sulla pelle, la rugiada tra le mani, assaporare il sole o sentire il canto degli uccelli; insomma possiamo offrire ai bambini non un'aula di laboratori, ma l'intero universo.

CACCIA AL TESORO BOTANICA

Si tratta di una variante della caccia al tesoro classica che aiuta i bambini ad osservare le piante che li circondano e a valorizzare la ricchezza del patrimonio botanico delle nostre ville e dei parchi naturali cittadini.

Durata dell'attività: 1 h circa

Numero di partecipanti: fino a 80 bambini

Materiali: mappa del luogo, prove di abilità, schede botaniche delle piante del luogo

Prima del laboratorio

Ai bambini saranno consegnate le schede botaniche delle piante del luogo e sarà spiegato come leggerle. Inoltre gli saranno spiegate le regole del gioco e come osservare la mappa del luogo. Sarà consegnata poi ad ogni squadra tutto il materiale.

Durante il laboratorio

I bambini, divisi in squadre, hanno a disposizione una scheda botanica per ogni specie da esplorare. Le schede botaniche sono interattive e comportano la misurazione, il riconoscimento delle parti della pianta, l'osservazione dal vero. Alla fine di ogni tappa devono riportare la scheda compilata con le informazioni richieste. Vince la squadra che termina il percorso nel minor tempo possibile. Questo gioco può essere strutturato con le semplici schede botaniche o con prove delle varie discipline da superare una volta compilata la scheda della pianta.

Dopo il laboratorio

I bambini vengono invitati a condividere la loro esperienza di gioco e a confrontarsi sulle nuove competenze acquisite.

È possibile costruire, a partire da questa attività, un'Uda interdisciplinare di tipo scientifico.



Storie

Tecniche di scrittura

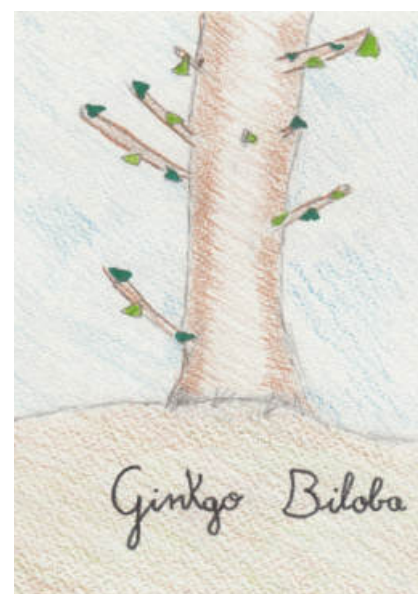
Scoperta Incontro

Documentazione

CACCIA AL TESORO BOTANICA

Con in mano una mappa dei luoghi e le schede botaniche degli alberi, degli arbusti e dei fiori presenti, i partecipanti, divisi in squadre, dovranno individuare le diverse specie e calcolare l'altezza degli alberi, riconoscerne le foglie, la corteccia oltre che disegnare la corolla dei fiori e descriverne le caratteristiche.

Questa attività sviluppa le competenze trasversali di cittadinanza e le capacità di osservazione dei bambini esplorando in maniera creativa le specie botaniche che li circondano.





Osservazione

Natura

Disegno

Grafica

Misura

LO SKYLINE

Crea la striscia

I bambini potranno disegnare ciò che vedono riprodotto di fronte a loro realizzando un unico grande disegno collettivo dal vero.

Disegna le emergenze

Per i gruppi più numerosi è possibile, a partire da una suggestione fornita, colorare personalizzandole una o più emergenze della linea di costa.

Una volta selezionato lo spaccato cittadino da ricostruire, gli animatori consegneranno ai partecipanti i pezzi di un enorme puzzle da ricomporre.

I piccoli osservatori potranno scoprire le bellezze della città individuando gli edifici dei diversi periodi storici. Tutto questo all'aria aperta con un occhio attento sull'attorno.





BIMED EXPERIENCE MAIOR

III/IV/V Scuola Primaria



All'aria aperta

A questa età l'apprendimento avviene principalmente attraverso il corpo, la sensorialità e la motricità, la scoperta spontanea, quindi la natura diviene il miglior spazio educativo possibile con i suoi cambiamenti e le sue sfide. All'aria aperta ognuno può trovare tutto quello di cui il bambino ha bisogno, tutti i sensi vengono attivati e pronti a recepire ogni minima variazione: si possono fare ipotesi, verificarle, esplorarle, muoversi in uno spazio aperto, sentire freddo o caldo, sentire il vento sulla pelle, la rugiada tra le mani, assaporare il sole o sentire il canto degli uccelli; insomma possiamo offrire ai bambini non un'aula di laboratori, ma l'intero universo.

ORIENTEERING

Dopo una prima fase di presentazione teorica dell'attività, i partecipanti saranno divisi in coppie. Ad ogni coppia sarà consegnata una mappa del territorio sulla quale gli alunni dovranno riconoscere gli edifici, la vegetazione, i diversi spazi e individuare le "lanterne". Una volta individuate tutte potranno tornare al punto di partenza.

Durata dell'attività: 1 h circa
Numero di partecipanti: fino a 40 bambini
Materiali: mappa del luogo, cronometro, punzoni, schede postazioni

Prima del laboratorio

Sarà necessaria una breve lezione teorica sulla disciplina, su come orientarsi nello spazio e come leggere una carta topografica di un territorio. In questa fase l'operatore Bimed stabilisce i confini entro cui si svolgerà il gioco e che i bambini sono tenuti a rispettare.

Durante il laboratorio

I bambini sono suddivisi in coppie in un perimetro sicuro, percorribile a piedi e definito. Ogni coppia parte a distanza di almeno 15 secondi e seguendo una mappa, su cui saranno segnati specifici punti, dovranno trovare le lanterne collocate sul percorso nel minor tempo possibile.

Vince la squadra che ottiene il punteggio più alto (somma dei punti trovati e del tempo).

È possibile giocare con la variante fotografica (indicata per i centri storici cittadini) in cui i bambini devono fotografare un particolare del tessuto urbano indicato sulla carta.

Dopo il laboratorio

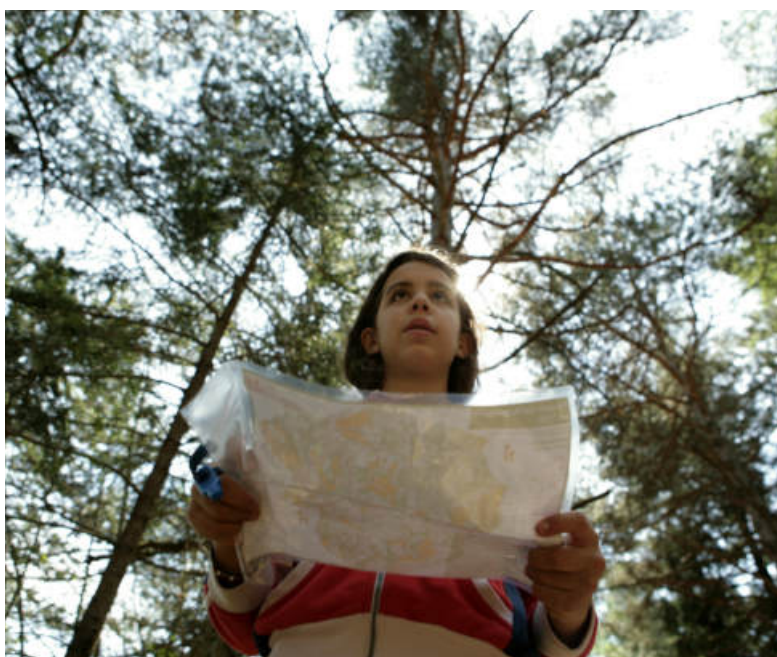
I bambini vengono invitati a condividere la loro esperienza di gioco, insieme leggeranno le carte e commenteranno le difficoltà e punteggi.



Gruppo **Natura**
Direzione **Vento**
Cooperazione
ORIENTEERING

Nella variante classica o fotografica l'orienteeing è una disciplina che favorisce l'indipendenza, lo spirito di osservazione, la capacità di collaborare in gruppo e di orientarsi nello spazio leggendo una carta ed assumendo punti di riferimento precisi nel territorio.

È possibile strutturare una prova di grande gruppo per un'attività di scuola utilizzando la variante fotografica e le partenze a tempo in successione di più squadre da medesimo punto.





BIMED EXPERIENCE MAIOR

III/IV/V Scuola Primaria



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo

All'aria aperta

A questa età l'apprendimento avviene principalmente attraverso il corpo, la sensorialità e la motricità, la scoperta spontanea, quindi la natura diviene il miglior spazio educativo possibile con i suoi cambiamenti e le sue sfide.

All'aria aperta ognuno può trovare tutto quello di cui il bambino ha bisogno, tutti i sensi vengono attivati e pronti a recepire ogni minima variazione: si possono fare ipotesi, verificarle, esplorarle, muoversi in uno spazio aperto, sentire freddo o caldo, sentire il vento sulla pelle, la rugiada tra le mani, assaporare il sole o sentire il canto degli uccelli; insomma possiamo offrire ai bambini non un'aula di laboratori, ma l'intero universo.

W I BAMBINI

W i Bambini ha l'obiettivo di valorizzare il gioco come strumento educativo, per l'applicazione di percorsi pedagogici e unità didattiche di apprendimento coinvolgendo i partecipanti in iniziative all'insegna della socializzazione e della solidarietà.

Durata dell'attività: 2 h e 30 minuti circa
Numero di partecipanti: fino a 40 bambini
Materiali: cerchi, birilli, palle, corde, materiale da riciclo

Prima del gioco

I giochi sono uno strumento straordinario per sviluppare capacità fisiche e psicologiche dei partecipanti: velocità, riflessi, precisione, coordinazione, visione tridimensionale, percezione di sé stessi nello spazio, senso del ritmo e del tempo. Il gioco avvicina alla realtà, aiuta a costruire nuove dimensioni e mondi nei ragazzi, mentre sviluppa la fantasia e ne migliora le qualità fisiche e psicologiche.

Durante il gioco

PRIMA REGOLA FRA TUTTE: DIVERTIRCI!!!

Le delegazioni suddivise in squadre dallo Staff Bimed si sfideranno in una serie di gare e giochi di strada mettendo in campo le loro abilità in un momento all'insegna del divertimento. Le sfide possono essere studiate partendo da una "Storia guida" che permetterà di assegnare ad ogni squadra, il nome di un personaggio.

Dopo il gioco

Attraverso il gioco si facilita l'esperienza del valore etico del confronto e della sana competizione tradotto nelle regole del gioco come verifica non solo del valore sportivo, ma anche come momento di confronto attivo con l'altro. Il confrontarsi lealmente con i compagni, lo svolgere un ruolo attivo anche in competizione, motivano ad acquisire un comportamento sociale corretto e allenano alle partecche di legalità e cittadinanza.



Motricità

Abilità psicomotorie

Incontro Gruppo Squadra

W I BAMBINI

Percorsi ad ostacoli, gare di abilità, giochi di squadra sono solo alcune delle sfide che vedrà i partecipanti impegnati in una serie di sfide all'insegna dello sport e del divertimento.





BIMED EXPERIENCE MAIOR

Attività con le famiglie

La **scuola** è il presidio istituzionale deputato alla **crescita**, la **famiglia** è, invece, quel contesto d'amore che dedicandosi ai **bambini** concorre a sostanziare quelle determinanti di **benessere** necessarie per l'evoluzione dell'**individuo**. La famiglia è, dunque, un soggetto fondamentale per lo **sviluppo** e in quanto tale appare evidente la necessità di creare le intersecanti che la mettano in relazione organica con la scuola. I **laboratori** che dedichiamo alle famiglie scaturiscono dagli assunti di cui innanzi e mirano a creare connessioni organiche tra la scuola e la famiglia appunto. Le **attività** sono rivolte a qualificare lo stare insieme, mirano al governo del conflitto, muovono verso la possibilità di rendere i sensi vettori per la **conoscenza**, sono orientati a creare momenti di **dialogo** e di confronto intergenerazionale. Sul piano pedagogico questi laboratori fanno riferimento ad una costante attività con funzione di stimolo verso il **valore** che deriva dalla capacità di tenere dentro i processi dell'educational famiglie e scuole legate nella visione, e nel processo che porta a formare le **nuove generazioni**.



BIMEDEXPERIENCE MAIOR

Attività con le famiglie



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo

Laboratori creativi

È possibile allargare alla partecipazione delle famiglie i laboratori creativi e le attività intorno alle storie. L'obiettivo di questi laboratori diventa però ampliare la rete di relazione tra le famiglie, e la scuola si pone qui più come un elemento facilitatore che come un vero conduttore delle attività. Le famiglie entrano a far parte della comunità scolastica, come parte attiva e positiva del percorso di crescita dei propri figli.

Sono possibili, sempre in quest'ottica di partecipazione ed incontro, altre attività da fare insieme.

ATTORNO ALLE STORIE

Le storie sono uno strumento potente per l'aggregazione della famiglia nella comunità scolastica. In questo tipo di attività sono spesso poco più di un pretesto per far emergere negli adulti la capacità di trascorrere del buon tempo con i propri figli ritornando un po' bambini anche loro.



Durata dell'attività: 1 h circa
Numero di partecipanti: 20 bambini
Materiali: tabellone e tessere del Memory della Staffetta

Prima del laboratorio

Le famiglie vengono invitate a portare da casa del materiale usato che utilizzeranno per il laboratorio.

Durante il laboratorio

Un animatore, in accordo con la maestra, guida le famiglie, stimolandole alla partecipazione attiva, nella semplice costruzione di un oggetto con materiali di recupero. Ogni coppia adulto/ bambino viene invitata a personalizzare l'oggetto con il proprio desiderio di cui lascerà traccia all'interno.

Dopo il laboratorio

È possibile allestire uno spazio-mostra all'interno della scuola, meglio se in spazi comuni.



LE PAROLE PER DIRLO

Questa attività è rivolta agli adulti. Gli operatori Bimed, a partire da alcuni casi pilota, proporranno la discussione guidata nella soluzione di piccoli e grandi inconvenienti quotidiani della vita di famiglia: la paura di addormentarsi, i capricci per il cibo, l'arrivo di un fratellino... a corredo di questa attività, una bibliografia ragionata per affrontare insieme ai propri figli un argomento a partire da un libro piacevole e divertente da leggere in famiglia.

LA STAFFETTA DELLE FAMIGLIE

Una staffetta particolare, tra sezioni, tra classi diverse, tra plessi diversi, dove sono le famiglie a scrivere le storie e i bambini ad illustrarle.

La maestra in questo caso fa da tramite, proponendo, facilitando, stimolando...

Un'ora e mezza ad incontro per un ciclo di due-tre incontri

Partecipano gruppi di famiglie della scuola, fino a 60 partecipanti per laboratorio.

Sono possibili diverse varianti:

Io scrivo tu disegni

L'adulto scrive la storia ed il bambino la disegna, a casa, insieme, lavorando con le altre famiglie a distanza sulla piattaforma.

Io scrivo sul quaderno

La storia scritta dagli adulti circola attraverso un quaderno che a scuola passa di mano in mano.

Io scrivo e noi disegniamo

La storia scritta dalle famiglie viene illustrata in sezione, la mattina dal gruppo dei bambini che lavorano insieme alla parte grafica dopo aver ascoltato la storia.

BIMED EXPERIENCE

FARE, CREARE, SOGNARE



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo
Associazione di Enti Locali per l'Educational
la Cultura e la Legalità accreditata MIUR
Ente Riconosciuto Regione Campania
Decreto n. 5 dell'8.2.2018 (DPR 361/2000, DPGRC 619/2003)



www.facebook.com/BiennaleMediterraneo/



[Bimed2019](#)



BIMED
BIMED EXPERIENCE

Laboratori educativi rivolti alle scuole

MINOR (Nido, Scuola dell'Infanzia e I/II Scuola Primaria), **MAIOR** (III/IV/V Scuola Primaria),
MEDIE (Scuola Secondaria di I grado),
JUNIOR (I/II Scuola Secondaria di II grado), **SENIOR** (III/IV/V Scuola Secondaria di II grado).

A far
le cose *Insieme*
si cresce...
INSIEME!!!





BIMED EXPERIENCE

Il catalogo dei nostri laboratori contiene una serie di attività che abbiamo selezionato nel corso di anni e anni di esperienze. Con la nostra attività laboratoriale operiamo in tutti i campi del disciplinare avendo come riferimento le competenze di cittadinanza, e se è vero, come è vero, che questo ci permette di interagire sulle conoscenze muovendo azioni in grado di stimolare le abilità, come altresì ci consente di vivere e far vivere la dimensione dell'educational in un'aura di piacevolezza che lega operatori, docenti e studenti facendoli sentire un insieme unico volto verso l'apprendimento. La Staffetta di Scrittura è la base da cui siamo partiti per dimensionare laboratori in cui il docente non è più colui che somministra conoscenze e comunica informazioni e soluzioni in posizione asimmetrica, ma è colui che progetta e realizza percorsi molteplici e diversificati, predispone il materiale e organizza il lavoro proponendosi come il regista dell'azione educativo-formativa. Gli indicatori su cui ci siamo basati per selezionare proposte che possano risultare in linea con i bisogni della scuola che è chiamata a finalizzare il curricolo verso la maturazione delle competenze previste nel profilo dello studente che risultano essere fondamentali per la crescita personale e per la partecipazione sociale sono: l'autonomia, la capacità di relazione, la partecipazione, la responsabilità, la flessibilità e la consapevolezza. Ogni laboratorio ha come obiettivo prioritario quello di contribuire a rendere libero il soggetto attraverso il sapere, per questa ragione le finalità sono sempre specificate, chiare, operative e muovono verso il saper fare, il saper essere in sé, con e per gli altri. Le attività appresso descritte possono essere organizzate in ognuna delle scuole fidelizzate Bimed e ordinariamente connotano le nostre visite d'istruzione formativa ponendo in interconnessione il valore dei laboratori con la bellezza degli spazi e dei luoghi che è elemento altrettanto rilevante perché uno spazio adeguato permette agli studenti di sentirsi accolti, dunque, predisposti al cammino comune che rende un laboratorio il luogo ideale in cui determinare crescita e cittadinanza. La scrittura, la matematica, le scienze, il movimento, la musica e l'astronomia, la storia dell'arte e lo storytelling sono solo alcuni degli ambienti cui ci riferiamo per determinare inclusione e quell'ottimizzazione dell'offerta formativa a cui la scuola e gli agenti sociali dovrebbero essere continuamente protesi perché il futuro possa connotarsi di ben/essere individuale e collettivo. Con i nostri laboratori proviamo a dimensionare un mondo in cui l'operare porta a comprendere quant'è straordinaria l'esistenza e come il sentirsi attraversati dalla forza dei saperi possa determinare la visione di un divenire che si modifica cambiando in meglio l'attorno grazie al contributo che la nostra volontà ci porta a dare per la comunità di cui siamo parte.

Andrea Iovino

MINOR



MAIOR



MEDIE



JUNIOR



SENIOR





BIMED EXPERIENCE MEDIE

Scuola Secondaria di I grado

In questa sezione troverete una serie di attività che fanno parte della nostra ultraventennale esperienza. Si tratta di azioni che oltre agli **obiettivi** di carattere formativo determinano **coesione sociale** coinvolgendo la **scuola** e le **nuove generazioni**.

Un insieme di **proposte**, dunque, che potranno essere utilizzate all'interno della scuola e dai soggetti sociali che operano con iniziative che coinvolgono in maniera diversa la **comunità**. In questa sessione non vi è più lo standard "io guido, tu mi segui" definito nel patto fra **guida** e **partecipanti** i quali imparano, conoscono, scoprono ciò che il conduttore del laboratorio ha progettato per loro.

Molti laboratori funzionano in questo modo. In questa sessione, però proviamo a presentare un modo diverso di vedere l'**esperienza**: un modo che assegna all'esperienza non la funzione di confermare/confutare, ma quello di **generare domande** e avere la possibilità di mettere in **discussione** per giungere a delineare **nuovi scenari** e nuovi modi di spiegare le cose. Non c'è una **soluzione** di cui provare o dimostrare la validità; c'è da **scoprire**, piuttosto, quali **domande** farsi, sia sul piano **individuale** e molto di più su quello **collettivo**.

Le domande pertanto non sono date da un soggetto esterno che le ha pensate prima e le propone e, di conseguenza, neanche le **risposte**. Le attività divengono pertanto un'importante occasione di **ricerca-azione** partecipata dalla quale si originano le domande, la **motivazione** ad apprendere e attraverso la quale si trovano insieme le **risposte**.



BIMED EXPERIENCE

PILLOLE DI FORMAZIONE

Per ciascuna tipologia di laboratori è possibile proporre un breve incontro di formazione per i docenti dell'istituto, che proporranno i laboratori ai ragazzi.

Gli incontri di formazione riguardano le seguenti tipologie:

- **Attorno ai desideri** (*Laboratori creativi*)
- **Attorno ai libri** (*Dai libri della Staffetta*)
- **Attorno alle storie** (*Metti in scena un'emozione, Al posto tuo, Storie di miti, Laboratorio di archeologia*)
- **Giocare insieme** (*La Staffetta delle Staffette, Il Memory della Staffetta*)
 - **Sfide** (*Il Trivial della Staffetta*)
- **All'aria aperta** (*Lo Skyline della città, Orienteering, Caccia al tesoro botanica, W i Bambini, Il gioco di Kim, More than this*)
 - **Con le famiglie**

Questi brevi moduli di formazione (della durata di tre ore) partono da una breve esposizione dell'attività con i suoi obiettivi e le motivazioni pedagogiche che la sostengono (la teoria), evidenziando le attività curriculari connesse con il laboratorio e suggerendo le possibili unità didattiche che ne sono il naturale sviluppo (la ricaduta didattica), sono messe a disposizione dei docenti bibliografie di riferimento e una gamma di possibili attività da sperimentare prima o dopo il laboratorio (gli strumenti).

Durante l'incontro i docenti vengono stimolati a creare un project work personalizzato sulla classe per sfruttare nell'ambito curricolare le potenzialità offerte dal laboratorio proposto ai ragazzi (progettazione didattica).



BIMED EXPERIENCE MEDIE

Scuola Secondaria I grado



I laboratori creativi rappresentano un momento importante nella formazione dei ragazzi perchè tendono a valorizzare il lavoro di ogni singolo partecipante oltre che divertire, stimolare la creatività e rafforzare le relazioni positive ed il lavoro di gruppo nella sezione e nella classe.

Ogni laboratorio tende a sviluppare nei ragazzi soluzioni creative con materiali riciclati utilizzando le mani.

ATTORNO AI DESIDERI

Questa attività può prendere diverse forme, ecco alcune idee:

- La farfalle dei desideri
- Il segnalibro dei desideri



Durata dell'attività: 1 h circa
Numero di partecipanti: 20-25 ragazzi
Materiali di riciclo

Prima del laboratorio

I ragazzi vengono stimolati a riflettere sui rifiuti domestici, sul consumo sostenibile e sui danni dell'inquinamento ambientale e a portare quindi del materiale usato da casa pronto per il riciclo che utilizzeranno per il laboratorio.

Durante il laboratorio

Un animatore, in accordo con il docente, guida i ragazzi nella semplice costruzione di un oggetto personale (farfalla) e di gruppo (segnalibro e cornice) con materiali di recupero. Ogni ragazzo viene stimolato a personalizzare l'oggetto con il proprio desiderio di cui lascerà traccia all'interno. La frase si trasforma in messaggio grafico sul segnalibro e in video proposte nella cornice che saranno riprese dall'operatore bimed e rilanciate sui social.

Dopo il laboratorio

È possibile allestire uno spazio-mostra all'interno della scuola, meglio se in spazi comuni, da condividere con le famiglie, durante l'open day della scuola (potrebbero essere consegnati ai ragazzi in visita i segnalibri confezionati dagli alunni), per la consegna dei libretti. I video messaggi potrebbero trovare spazio sul sito della scuola, in una rubrica apposita.



Gruppo Consumo sostenibile Creatività Riciclo

ATTORNO AI DESIDERI

Quale futuro ci aspetta? Come avvicinarci al 2030? Anche i ragazzi possono fare la loro parte per un mondo migliore. Saranno loro i protagonisti assoluti del futuro che ci aspetta perciò la riflessione e l'ascolto delle loro proposte sono molto importanti. Ogni laboratorio ha come obiettivo stimolare i ragazzi a riflettere sul futuro e sulle sue possibilità e a far sentire la loro voce in proposito con proposte concrete e realizzabili. Si invitano perciò i ragazzi a esprimere il loro desiderio per il futuro della terra e a inserirlo in un oggetto creato da loro, con l'aiuto degli operatori Bimed e dei docenti. I ragazzi sono poi invitati ad esprimere le loro video proposte concrete per un futuro sostenibile.



La farfalle dei desideri



Il segnalibro dei desideri



BIMED EXPERIENCE MEDIE

Scuola Secondaria di I grado



Attorno ai Libri

Una buona scrittura si nutre di una buona lettura. Questo laboratorio si propone di stimolare la fantasia dei bambini attorno all'oggetto-libro gettando i semi della lettura motivata per creare lettori forti e consapevoli che provano piacere nella lettura di storie. Ogni anno Bimed, in collaborazione con la rivista Andersen propone itinerari di lettura legati al tema della Staffetta per le diverse fasce d'età. A partire da queste letture, spesso collettive in classe, si propongono ai bambini diverse possibilità di "mettere in scena" i libri letti.

DAI LIBRI DELLA STAFFETTA

Sono possibili diversi tipi di laboratori:

- La valigia delle bibliografie
- Libri in scatola
- La Tbook
- La video intervista
- Ricopertina
- Senza parole
- I doodle delle storie
- Le carte degli ambienti

Durata dell'attività: 1 h circa
Numero di partecipanti: 20-25 ragazzi
Materiali di riciclo

Prima del laboratorio

I ragazzi leggono, sfogliano, commentano, ascoltano la lettura singola o collettiva dei libri della bibliografia della staffetta integrati, secondo il gusto del docente, con altri stimoli (poesie, immagini, racconti, colonne sonore, musiche) adatti a stuzzicare la creatività dei ragazzi.

Durante il laboratorio

Un animatore guida i ragazzi nella semplice costruzione di una scena nella scatola da scarpe, nella creazione del progetto grafico per la maglietta, nel progetto di una copertina o di una sequenza, nel disegno di un ambiente che è uscito fuori da una delle storie esplorate insieme. Riprende le video interviste dei ragazzi che saranno poi rilanciate sui social in un'apposita rubrica.

Dopo il laboratorio

È possibile allestire uno spazio-mostra all'interno della scuola, meglio se in spazi comuni, da condividere con le famiglie, durante l'open day della scuola, per la consegna dei libretti.

I video messaggi potrebbero trovare spazio sul sito della scuola, in una rubrica apposita. È possibile arricchire la riflessione con una lista bibliografica pensata per l'età dei ragazzi per proseguire il percorso di lettura iniziato con la valigia delle bibliografie.



Storie Staffetta di Scrittura

Ascolto

Lettura

Libri

DAI LIBRI DELLA STAFFETTA

La valigia delle bibliografie: una valigia con dentro tanti libri della bibliografia della staffetta, una micro proposta formativa iniziale per i docenti, suggerimenti e suggestioni per la classe e un periodo di prestito a scuola. Un modo semplice e concreto per viaggiare nei libri che accompagnano la Staffetta di Scrittura.

Libri in scatola: a partire da una scatola da scarpe, con materiali di recupero, si mette in scena un libro, un episodio, la storia intera.

La T book: un vero e proprio progetto grafico di una maglietta attorno a un libro: testo, grafica e disegno per sottolineare l'idea più emozionante di una storia.

Video intervista: mi piace perchè? in un minuto raccontare il libro letto e il motivare perchè è piaciuto.

Ricopertina: disegnare la copertina del libro letto utilizzando la tecnica del collage, o del frottage, corredata da una breve descrizione di 25 parole.

Senza parole: in gruppo, dividere la storia in brevi sequenze (scegliete un episodio) e disegnare la storia senza l'aiuto delle parole con la tecnica del collage con materiali di recupero, dell'acquarello, dei pastelli a cera.

I doodle delle storie: da una frase del libro significativa, trasformarla in un doodle grafico.

Le carte degli ambienti: a partire dalle suggestioni fornite dai libri letti o sfogliati si disegna una carta con un ambiente. Sul retro le caratteristiche o le suggestioni utili perchè altri possano inventare una nuova storia in quell'ambiente. Si possono utilizzare le rime e le suggestioni poetiche per descrivere gli ambienti o testi poetici di ispirazione per disegnare le carte. Queste carte arricchiranno il mazzo complessivo delle Carte delle storie per giocare a creare combinazioni infinite di storie da raccontare.



BIMED EXPERIENCE MEDIE

Scuola Secondaria di I grado



Attorno alle Storie

Laboratori per creare, raccontare, inventare, scrivere e riscrivere, mettere in scena storie già note o nuove di zecca, utilizzando il canto, la grafica, il disegno, gli origami, il corpo, il teatro...

Laboratori che, a partire dall'esplorazione delle carte delle emozioni, propongono piccole attività per realizzare storie collettive. L'obiettivo di questi laboratori è stimolare la creatività dei ragazzi in un lavoro di gruppo attorno alla narrazione condivisa. I laboratori sono suddivisi in quattro tipologie: "Metti in scena un'emozione", "Al posto tuo", "Storie di miti", "Laboratorio di archeologia".

METTI IN SCENA UN'EMOZIONE

Sulla scorta dell'esplorazione delle carte potete realizzare:

- Alla scoperta delle emozioni
- Come in un quadro di Van Gogh
- Alla maniera di Paul Klee
- Storie poetiche
- Storie di carta
- Storie di musica
- Storie di canzoni



Durata dell'attività: 1 h circa

Numero di partecipanti: 20-25 ragazzi per ogni docente che collabora con l'operatore

Materiali di riciclo

Prima del laboratorio

I ragazzi vengono invitati ad esplorare le carte delle emozioni: guardarle, decifrarle, leggerle, osservarle, ascoltarle...

Durante il laboratorio

Sulla scorta dell'esplorazione sarà possibile realizzare le varie attività, diversificate e scelte dai ragazzi con il supporto degli operatori.

La rielaborazione delle emozioni sfocia in un laboratorio che permetterà di esprimersi in un campo di esperienza scelto (i discorsi e le parole, immagini suoni e colori, il corpo e il movimento).

Dopo il laboratorio

Potete riconoscere e descrivere le emozioni che avete utilizzato.

Ragionate in gruppo su come controllare le emozioni e saperle esprimere agli altri in modo corretto.



Creatività
Teatralità **Storia** **Storie**
Emozioni

METTI IN SCENA UN'EMOZIONE

Alla scoperta delle emozioni

Un racconto a più voci inventato al momento con l'aiuto delle carte.

Come in un quadro di Van Gogh

Con una cornice reale o immaginaria delimita uno spazio che sarà il tuo quadro. Saltaci dentro con i tuoi amici e create insieme scene di storie a grandezza naturale.

Alla maniera di Paul Klee

A partire dalle carte che vengono pescate in successione, disegnate una serie di tavole senza parole che possano realizzare una storia.

Storie di musica

Creare un collage di pezzi musicali che possa essere il sottofondo per le vostre storie a partire da tre carte che pescate dal mazzo.

Storie di carta

Creare personaggi di carta con gli origami o con l'intaglio, ambienti, oggetti, che poi animeranno in diretta la vostra storia.

Storie poetiche

A partire da tre/cinque carte pescate costruite delle rime che poi concatenerete per creare una storia.

Storie di canzoni

A partire dall'attività precedente create una canzone.



BIMEDEXPERIENCE MEDIE

Scuola Secondaria di I grado



Attorno alle Storie

Laboratori per creare, raccontare, inventare, scrivere e riscrivere, mettere in scena storie già note o nuove di zecca, utilizzando il canto, la grafica, il disegno, gli origami, il corpo, il teatro...

Laboratori che, a partire dall'esplorazione delle carte delle emozioni, propongono piccole attività per realizzare storie collettive. L'obiettivo di questi laboratori è stimolare la creatività dei ragazzi in un lavoro di gruppo attorno alla narrazione condivisa.

I laboratori sono suddivisi in quattro tipologie: "Metti in scena un'emozione", "Al posto tuo", "Storie di miti", "Laboratorio di archeologia".

AL POSTO TUO

Sulla scorta dell'esplorazione delle carte potete realizzare:

- Storie al posto tuo
- Fisarmoniche di storie



Durata dell'attività: 1 h circa

Numero di partecipanti: 20-25 ragazzi per ogni docente che collabora con l'operatore

Prima del laboratorio

I ragazzi vengono invitati a riflettere su alcuni scenari quotidiani ed a inserire in essi qualcosa di insolito (la città sott'acqua, la foresta all'incontrario).

Durante il laboratorio

La rielaborazione delle emozioni sfocia in un laboratorio a scelta che permetterà di esprimersi in un campo di esperienza scelto (i discorsi e le parole, immagini suoni e colori, il corpo e il movimento).

Dopo il laboratorio

I ragazzi riportano al grande gruppo le storie create. Organizzano poi possibili narrazioni per i loro compagni.



Creatività

Teatralità Gruppo Storie

Racconto collettivo

AL POSTO TUO

Storie al posto tuo

I ragazzi vengono suddivisi in squadre e si offre loro uno stimolo guida iniziale (un personaggio, una situazione, un dettaglio che non torna). A turno, uno di fronte all'altro due ragazzi di due squadre diverse si alternano nella narrazione. Quando un componente della squadra è in difficoltà un compagno, mettendo una mano sulla spalla del compagno, continua la narrazione al posto suo.

Fisarmoniche di storie

I ragazzi suddivisi in squadre utilizzano un foglio che viene ripiegato ad ogni passaggio. Prima di passare di mano ad un compagno il foglio deve essere riempito con le indicazioni dell'animatore (protagonista-co, protagonista-antagonista-oggetto magico-collaboratore-ambiente).

Al termine della prima fase le squadre srotolano la fisarmonica e, a partire da quella inventano una storia di senso compiuto.

Queste carte sono adatte anche a chi non sa leggere, non ha ancora imparato o non ha molta familiarità con la nostra lingua. Infatti, accanto al testo scritto, trovate un disegno che racconta, a volte meglio delle parole, l'emozione che si sta esplorando. Esiste anche una versione bilingue con l'audio, per avvicinare anche i bambini appena arrivati da noi al suono della nostra lingua.

È possibile inserire questa attività in una Uda interdisciplinare con i docenti delle educazioni dedicata alle emozioni, al loro riconoscimento, alla descrizione, alla capacità di controllarle ed esprimerle nel gruppo.



BIMEDEXPERIENCE MEDIE

Scuola Secondaria di I grado



Attorno alle Storie

Laboratori per creare, raccontare, inventare, scrivere e riscrivere, mettere in scena storie già note o nuove di zecca, utilizzando il canto, la grafica, il disegno, gli origami, il corpo, il teatro...

Laboratori che, a partire dall'esplorazione delle carte delle emozioni, propongono piccole attività per realizzare storie collettive. L'obiettivo di questi laboratori è stimolare la creatività dei ragazzi in un lavoro di gruppo attorno alla narrazione condivisa.

I laboratori sono suddivisi in quattro tipologie: "Metti in scena un'emozione", "Al posto tuo", "Storie di miti", "Laboratorio di archeologia".

STORIE DI MITI

I ragazzi possono elaborare:

- Ritratti di miti
- Facciamo che ero
- E se....
- Caleidoscopio



Durata dell'attività: 1 h circa
Numero di partecipanti: 20-25 ragazzi per ogni docente che collabora con l'operatore

Prima del laboratorio

I ragazzi esplorano i miti dell'Odissea in classe.

Durante il laboratorio

A partire dalle schede grafiche create, che illustrano i miti dell'Odissea, i ragazzi divisi in squadre, si concentrano su un mito in particolare.

Dopo il laboratorio

Si cercano insieme informazioni sui miti utilizzati.



Creatività
Teatralità **Mito** **Storie**
Classico

STORIE DI MITI

Ritratti di miti

Ritratti grafici immaginari dei miti classici, costruendo la carta d'identità di un mostro, di un eroe, di un personaggio

Facciamo che ero

Ogni squadra mette in scena un'intervista a un personaggio dell'Odissea.

E se...

Ogni squadra cambia qualche aspetto della storia per giungere ad un possibile finale diverso.

Caleidoscopio

I miti ristretti a short stories di un minuto raccontate in successione dalle squadre
È possibile inserire questa attività in una Uda interdisciplinare con i docenti di storia, di italiano di geografia e delle educazioni dedicata ai miti, al loro racconto orale e scritto collettivo.

È possibile ampliare il laboratorio con una piccola performance sui miti.



BIMED EXPERIENCE MEDIE

Scuola Secondaria di I grado



Attorno alle Storie

Laboratori per creare, raccontare, inventare, scrivere e riscrivere, mettere in scena storie già note o nuove di zecca, utilizzando il canto, la grafica, il disegno, gli origami, il corpo, il teatro...

Laboratori che, a partire dall'esplorazione delle carte delle emozioni, propongono piccole attività per realizzare storie collettive. L'obiettivo di questi laboratori è stimolare la creatività dei ragazzi in un lavoro di gruppo attorno alla narrazione condivisa.

I laboratori sono suddivisi in quattro tipologie: "Mettili in scena un'emozione", "Al posto tuo", "Storie di miti", "Laboratorio di archeologia".

LABORATORIO DI ARCHEOLOGIA

I reperti archeologici sono usati per tre diversi laboratori archeologici:

- Scrittura creativa archeologica
- Reperti parlanti
- Laboratorio teatrale



Durata dell'attività: 1 h circa
Numero di partecipanti: 20-25 ragazzi

Prima del laboratorio

Il docente esplorerà con i ragazzi le grandi campagne di scavi archeologici e l'uso delle fonti per ricostruire la storia antica.

Durante il laboratorio

È possibile ampliare il laboratorio con una piccola mostra o con una rappresentazione delle storie estrapolate dai reperti.

Dopo il laboratorio

È possibile ampliare il laboratorio riprendendo nel tempo scuola curricolare queste attività durante l'anno.



Creatività

Teatralità Mito Classico Storie

LABORATORIO DI ARCHEOLOGIA

Scrittura creativa archeologica

Anche i reperti raccontano la loro storia a chi li sa osservare. A partire da un affresco dell'antica città di Pompei, da un vaso a due colori, che racconta una leggenda o un episodio dell'Iliade o dell'Odissea, da un fregio o da un mosaico è possibile immaginare un incipit e una storia.

Bastano semplici domande sugli oggetti, sulla loro storia, sulle figure incise e disegnate, per poter iniziare a inventare una storia.

Reperti parlanti

I ragazzi, divisi a squadre, osservano le schede raffiguranti diversi reperti archeologici e devono indovinarne la storia, vera o presunta.

Laboratorio teatrale

I ragazzi, divisi a squadre, provano a mettere in scena le storie raffigurate nei reperti archeologici proposti nelle schede.



BIMED EXPERIENCE MEDIE

Scuola Secondaria di I grado



Giocare insieme

L'attività ludica di gruppo per imparare insieme le regole della collettività, il lavoro di gruppo, la cooperazione tra pari e l'aiuto ai compagni più fragili.

Un gioco per scoprire e riscoprire i talenti e le abilità di ciascuno e che non sempre vengono messi in luce nel lavoro didattico quotidiano.

LA STAFFETTA DELLE STAFFETTE

Il grande gioco attorno alle storie della Staffetta che esplora abilità, conoscenze e competenze dei ragazzi.

Questa attività può essere svolta per piccoli gruppi, all'interno della classe oppure come attività di grande gruppo, con l'aiuto degli operatori Bimed.

Questa attività sviluppa le competenze trasversali di cittadinanza.



Durata dell'attività: 1 h circa

Numero di partecipanti: da 20 a 80 ragazzi in un grande spazio adeguato

Materiali: tabellone, domande, pedine e dadi

Prima del gioco

I partecipanti individuano su quale storia della Staffetta vogliono sfidarsi e leggono la storia in classe in gruppo. Quindi formano delle squadre di otto-dieci componenti ciascuna per partecipare al gioco.

Durante il gioco

I ragazzi divisi in squadre si sfidano alle prove del gioco che esplorano le loro conoscenze curricolari, le abilità nel disegno, negli scioglilingua, nei rebus, nei giochi di parole, le loro competenze sulle storie della staffetta scelta.

Questo gioco può essere strutturato come un campionato, una sfida tra squadre di classi/ plessi diversi in diversi momenti dell'anno. Può essere utilizzato come attività per l'open day, per la festa di fine anno, per la consegna dei libretti.

Dopo il gioco

Si commenta insieme il gioco e si sceglie insieme, a partire dalle proposte dei ragazzi, il nuovo libro su cui lanciare la prossima sfida.



Giochi di Parole

Staffetta di Scrittura Medie

Sfida **Discipline**

LA STAFFETTA DELLE STAFFETTE

Per organizzare il gioco in grande gruppo è necessario uno spazio capace di accogliere tutti i partecipanti organizzati intorno al grande tabellone della staffetta delle staffette. Il tabellone (disponibile nella versione gioco da tavolo e nella versione maxi per il gioco di grande gruppo) è creato con i disegni di tutte le staffette medie d'Italia.





BIMEDEXPERIENCE MEDIE

Scuola Secondaria di I grado



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo

All'aria aperta

Si può fare scuola anche all'aperto, fuori dall'aula. L'ambiente esterno offre stimoli importanti per i ragazzi che imparano con l'apprendimento spontaneo, la motricità, l'esperienza sensoriale, l'osservazione attenta del territorio che li circonda.

La natura diviene quindi il miglior spazio educativo possibile con i suoi cambiamenti e le sue sfide.

All'aria aperta ogni ragazzo può trovare quello di cui ha bisogno, tutti i sensi vengono attivati per fare ipotesi, verificarle, esplorarle. In uno spazio aperto possiamo offrire ai ragazzi non un'aula di laboratori, ma l'intero universo.

CACCIA AL TESORO BOTANICA

Si tratta di una variante della caccia al tesoro classica che aiuta i ragazzi ad osservare le piante che li circondano e a valorizzare la ricchezza del patrimonio botanico che li circonda. Questa attività sviluppa le competenze trasversali di cittadinanza e le capacità di osservazione dei ragazzi.

Durata dell'attività: 1 h circa

Numero di partecipanti: da 20 a 80 ragazzi in un grande spazio adeguato

Materiali: mappa del luogo, prove di abilità, schede botaniche delle piante del luogo

Prima del laboratorio

Ai ragazzi saranno consegnate le schede botaniche delle piante del luogo e sarà spiegato come leggerle. Inoltre gli saranno spiegate le regole del gioco e come osservare la mappa del luogo. Sarà consegnato poi ad ogni squadra tutto il materiale.

Durante il laboratorio

I ragazzi, divisi in squadre, hanno a disposizione una scheda botanica per ogni specie da esplorare.

Le schede botaniche sono interattive e comportano la misurazione, il riconoscimento delle parti della pianta, l'osservazione dal vero. Alla fine di ogni tappa devono riportare la scheda compilata con le informazioni richieste. Vince la squadra che termina il percorso nel minor tempo possibile. Questo gioco può essere strutturato con le semplici schede botaniche o con prove delle varie discipline da superare una volta compilata la scheda della pianta. È così possibile prevedere una verifica sul campo delle conoscenze e delle abilità dei ragazzi nelle varie materie di studio.

Dopo il laboratorio

I partecipanti vengono invitati a condividere la loro esperienza di gioco e a confrontarsi sulle nuove competenze acquisite



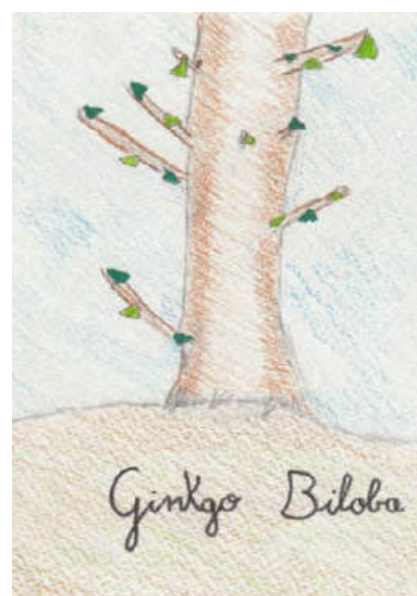
Piante

Botanica **Profumo**
Scienza **Osservazione**

CACCIA AL TESORO BOTANICA

Con in mano una mappa dei luoghi e le schede botaniche degli alberi, degli arbusti e dei fiori presenti, i partecipanti, divisi in squadre, dovranno individuare le diverse specie e calcolare l'altezza degli alberi, riconoscerne le foglie, la corteccia oltre che disegnare la corolla dei fiori e descriverne le caratteristiche.

Questa attività sviluppa le competenze trasversali di cittadinanza e le capacità di osservazione dei ragazzi esplorando in maniera creativa le specie botaniche che li circondano. È possibile costruire, a partire da questa attività, un'Uda interdisciplinare di tipo scientifico.





BIMEDEXPERIENCE MEDIE

Scuola Secondaria di I grado



All'aria aperta

Si può fare scuola anche all'aperto, fuori dall'aula. L'ambiente esterno offre stimoli importanti per i ragazzi che imparano con l'apprendimento spontaneo, la motricità, l'esperienza sensoriale, l'osservazione attenta del territorio che li circonda.

La natura diviene quindi il miglior spazio educativo possibile con i suoi cambiamenti e le sue sfide.

All'aria aperta ogni ragazzo può trovare quello di cui ha bisogno, tutti i sensi vengono attivati per fare ipotesi, verificarle, esplorarle. In uno spazio aperto possiamo offrire ai ragazzi non un'aula di laboratori, ma l'intero universo.

LO SKYLINE

Si tratta di un gioco di osservazione della realtà e di disegno "en plein air".

Può essere estesa a monumenti di particolare interesse locale e utilizzata per costruire una Uda interdisciplinare legata ai miti, alle leggende e alla storia locale, oltre all'espressione artistica dei ragazzi.

Durata dell'attività: 1 h e 30 minuti circa
Numero di partecipanti: fino a 40 ragazzi
Materiali: disegno dello skyline, pastelli colorati

Prima del laboratorio

I bambini vengono condotti sul posto e sono invitati ad osservare il punto di vista particolare che offre il luogo dove si trovano. Dovranno provare a riconoscere monumenti, punti di riferimento, edifici, particolari che emergono sulla linea complessiva che hanno di fronte.

Durante il laboratorio

Nella prima parte del laboratorio i ragazzi vengono guidati, a partire da una breve storia o da una leggenda locale, alla scoperta dei particolari. Suddivisi in squadre viene loro consegnato un puzzle da ricomporre che ritrae il paesaggio che hanno di fronte.

Successivamente a seconda del tempo a disposizione e dell'attività concordata con i docenti è possibile organizzare le seguenti attività:

Crea la striscia - I bambini potranno disegnare ciò che vedono riprodotto di fronte a loro realizzando un unico grande disegno collettivo dal vero.

Disegna le emergenze - Per i gruppi più numerosi è possibile, a partire da una suggestione fornita, colorare personalizzandole una o più emergenze della linea di costa.

Dopo il laboratorio

I bambini vengono invitati a condividere la loro esperienza di gioco e a confrontarsi sulle nuove competenze acquisite.



Curiosità

Natura Patrimonio

Leggende Storia locale

LO SKYLINE

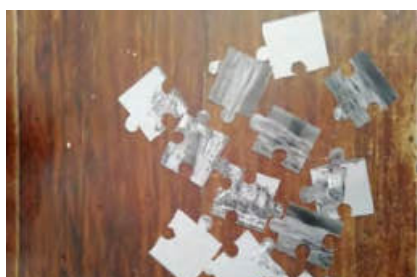
Crea la striscia

I ragazzi potranno disegnare ciò che vedono riprodotto di fronte a loro realizzando un unico grande disegno collettivo dal vero.

Disegna le emergenze

Per i gruppi più numerosi è possibile, a partire da una suggestione fornita, colorare personalizzandole una o più emergenze della linea di costa.

Una volta selezionato lo spaccato cittadino da ricostruire, gli animatori consegneranno ai partecipanti i pezzi di un enorme puzzle da ricomporre, per riscoprire le bellezze della città individuando gli edifici dei diversi periodi storici.





BIMED EXPERIENCE MEDIE

Scuola Secondaria di I grado



All'aria aperta

Si può fare scuola anche all'aperto, fuori dall'aula. L'ambiente esterno offre stimoli importanti per i ragazzi che imparano con l'apprendimento spontaneo, la motricità, l'esperienza sensoriale, l'osservazione attenta del territorio che li circonda.

La natura diviene quindi il miglior spazio educativo possibile con i suoi cambiamenti e le sue sfide.

All'aria aperta ogni ragazzo può trovare quello di cui ha bisogno, tutti i sensi vengono attivati per fare ipotesi, verificarle, esplorarle. In uno spazio aperto possiamo offrire ai ragazzi non un'aula di laboratori, ma l'intero universo.

ORIENTEERING

Dopo una prima fase di presentazione teorica dell'attività i partecipanti saranno divisi in coppie.

Ad ogni coppia sarà consegnata una mappa del territorio sulla quale gli alunni dovranno riconoscere gli edifici, la vegetazione, i diversi spazi e individuare le "lanterne". Una volta individuate tutte potranno tornare al punto di partenza.

Durata dell'attività: 1 h e 30 minuti circa
Numero di partecipanti: gruppi da 15 a 20 bambini
Materiali: mappa del luogo, cronometro, punzoni, schede postazioni

Prima del laboratorio

Breve lezione teorica su come orientarsi nello spazio e come leggere una carta topografica di un territorio. In questa fase l'operatore Bimed stabilisce i confini entro cui si svolgerà il gioco e che i ragazzi sono tenuti a rispettare.

Durante il laboratorio

I ragazzi suddivisi in squadre in un perimetro sicuro, percorribile a piedi e definito, devono trovare le bandierine collocate sul percorso orientandosi con la carta nel minor tempo possibile.

Vince la squadra che ottiene il punteggio più alto (somma dei punti trovati e del tempo).

È possibile giocare la variante fotografica (indicata per i centri storici cittadini) in cui i ragazzi devono fotografare un particolare del tessuto urbano indicato sulla carta.

Dopo il laboratorio

I ragazzi vengono invitati a condividere la loro esperienza di gioco e insieme si leggono le carte e si commentano difficoltà e punteggi.



Osservazione

Tempo **Movimento**

Mappa **Sfida**

ORIENTEERING

Nella variante classica o fotografica l'orienteeing è una disciplina che favorisce l'indipendenza, lo spirito di osservazione, la capacità di collaborare in gruppo e di orientarsi nello spazio leggendo una carta ed assumendo punti di riferimento precisi nel territorio.

È possibile strutturare una prova di grande gruppo per un'attività di scuola utilizzando la variante fotografica e le partenze a tempo in successione di più squadre da medesimo punto.



BIMED EXPERIENCE

FARE, CREARE, SOGNARE



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo
Associazione di Enti Locali per l'Educativale
la Cultura e la Legalità accreditata MIUR
Ente Riconosciuto Regione Campania
Decreto n. 5 dell'8.2.2018 (DPR 361/2000, DPGRC 619/2003)



www.facebook.com/BiennaleMediterraneo/



[Bimed2019](https://www.instagram.com/Bimed2019)



BIMED
BIMED EXPERIENCE

Laboratori educativi rivolti alle scuole

MINOR (Nido, Scuola dell'Infanzia e I/II Scuola Primaria), **MAIOR** (III/IV/V Scuola Primaria),
MEDIE (Scuola Secondaria di I grado),
JUNIOR (I/II Scuola Secondaria di II grado), **SENIOR** (III/IV/V Scuola Secondaria di II grado).

A far
le cose *Insieme*
si cresce...
INSIEME!!!





BIMED EXPERIENCE

Il catalogo dei nostri laboratori contiene una serie di attività che abbiamo selezionato nel corso di anni e anni di esperienze. Con la nostra attività laboratoriale operiamo in tutti i campi del disciplinare avendo come riferimento le competenze di cittadinanza, e se è vero, come è vero, che questo ci permette di interagire sulle conoscenze muovendo azioni in grado di stimolare le abilità, come altresì ci consente di vivere e far vivere la dimensione dell'educational in un'aura di piacevolezza che lega operatori, docenti e studenti facendoli sentire un insieme unico volto verso l'apprendimento. La Staffetta di Scrittura è la base da cui siamo partiti per dimensionare laboratori in cui il docente non è più colui che somministra conoscenze e comunica informazioni e soluzioni in posizione asimmetrica, ma è colui che progetta e realizza percorsi molteplici e diversificati, predispone il materiale e organizza il lavoro proponendosi come il regista dell'azione educativo-formativa. Gli indicatori su cui ci siamo basati per selezionare proposte che possano risultare in linea con i bisogni della scuola che è chiamata a finalizzare il curricolo verso la maturazione delle competenze previste nel profilo dello studente che risultano essere fondamentali per la crescita personale e per la partecipazione sociale sono: l'autonomia, la capacità di relazione, la partecipazione, la responsabilità, la flessibilità e la consapevolezza. Ogni laboratorio ha come obiettivo prioritario quello di contribuire a rendere libero il soggetto attraverso il sapere, per questa ragione le finalità sono sempre specificate, chiare, operative e muovono verso il saper fare, il saper essere in sé, con e per gli altri. Le attività appresso descritte possono essere organizzate in ognuna delle scuole fidelizzate Bimed e ordinariamente connotano le nostre visite d'istruzione formativa ponendo in interconnessione il valore dei laboratori con la bellezza degli spazi e dei luoghi che è elemento altrettanto rilevante perché uno spazio adeguato permette agli studenti di sentirsi accolti, dunque, predisposti al cammino comune che rende un laboratorio il luogo ideale in cui determinare crescita e cittadinanza. La scrittura, la matematica, le scienze, il movimento, la musica e l'astronomia, la storia dell'arte e lo storytelling sono solo alcuni degli ambienti cui ci riferiamo per determinare inclusione e quell'ottimizzazione dell'offerta formativa a cui la scuola e gli agenti sociali dovrebbero essere continuamente protesi perché il futuro possa connotarsi di ben/essere individuale e collettivo. Con i nostri laboratori proviamo a dimensionare un mondo in cui l'operare porta a comprendere quant'è straordinaria l'esistenza e come il sentirsi attraversati dalla forza dei saperi possa determinare la visione di un divenire che si modifica cambiando in meglio l'attorno grazie al contributo che la nostra volontà ci porta a dare per la comunità di cui siamo parte.

Andrea Iovino

MINOR



MAIOR



MEDIE



JUNIOR



SENIOR





BIMED EXPERIENCE JUNIOR SENIOR

Scuola Secondaria di II grado

Per questa fascia d'età la didattica laboratoriale si basa sulla **partecipazione attiva** dei ragazzi, il **processo di apprendimento** si sviluppa mettendo in campo **abilità cognitive, personali e sociali** di ciascuno di loro. I nostri laboratori offrono l'opportunità di coinvolgere gli studenti **mettendosi in gioco** e, nel corso dell'azione laboratoriale, sono continuamente invitati a **scegliere** e **decidere**. I partecipanti ai laboratori sono accompagnati, con opportuna gradualità, verso la **responsabilità del risultato** affidando loro l'**organizzazione** e il **monitoraggio** di quanto avviene in corso d'opera, in modo da sollecitare una continua riflessione su ciò che si sta facendo e si è fatto. Viene privilegiato il **lavoro in team**, che necessariamente determina il **discutere**, il **valutare opzioni**, il dover **gestire conflitti**. Gli studenti saranno portati ad avere un **ruolo attivo** sia cognitivamente sia operativamente così da allenare il pensiero e a sviluppare **abilità** e **competenze**. Si terrà conto della necessaria attivazione degli **stili di apprendimento preferiti dai giovani**, consentendo di utilizzare e valorizzare al meglio le loro **risorse**, favorendo la **consapevolezza** di ciò che si è appreso e potenziando i **processi cognitivi** e **metacognitivi**.



BIMED EXPERIENCE

PILLOLE DI FORMAZIONE

Per ciascuna tipologia di laboratori è possibile proporre un breve incontro di formazione per i docenti dell'istituto, che proporranno i laboratori ai ragazzi.

Gli incontri di formazione riguardano le seguenti tipologie:

- **Attorno ai desideri** (*Laboratori creativi*)
- **Attorno ai libri** (*Dai libri della Staffetta*)
- **Attorno alle storie** (*Metti in scena un'emozione, Al posto tuo, Storie di miti, Laboratorio di archeologia*)
- **Giocare insieme** (*La Staffetta delle Staffette, Il Memory della Staffetta*)
 - **Sfide** (*Il Trivial della Staffetta*)
- **All'aria aperta** (*Lo Skyline della città, Orienteering, Caccia al tesoro botanica, W i Bambini, Il gioco di Kim, More than this*)
 - **Con le famiglie**

Questi brevi moduli di formazione (della durata di tre ore) partono da una breve esposizione dell'attività con i suoi obiettivi e le motivazioni pedagogiche che la sostengono (la teoria), evidenziando le attività curricolari connesse con il laboratorio e suggerendo le possibili unità didattiche che ne sono il naturale sviluppo (la ricaduta didattica), sono messe a disposizione dei docenti bibliografie di riferimento e una gamma di possibili attività da sperimentare prima o dopo il laboratorio (gli strumenti).

Durante l'incontro i docenti vengono stimolati a creare un project work personalizzato sulla classe per sfruttare nell'ambito curricolare le potenzialità offerte dal laboratorio proposto ai ragazzi (progettazione didattica).



BIMEDEXPERIENCE JUNIORSENIOR

Scuola Secondaria di II grado



I laboratori creativi rappresentano un momento importante nella formazione dei ragazzi perchè tendono a valorizzare il lavoro di ogni singolo partecipante oltre che divertire, stimolare la creatività e rafforzare le relazioni positive ed il lavoro di gruppo nella sezione e nella classe.

Questi laboratori tendono a sviluppare nei ragazzi soluzioni creative con materiali riciclati utilizzando le mani.

ATTORNO AI DESIDERI

Ogni laboratorio ha come obiettivo stimolare i ragazzi a riflettere sul futuro e sulle sue possibilità e a far sentire la loro voce in proposito con proposte concrete e realizzabili.

La proposta è suddivisa in quattro sezioni principali:

- Le città del futuro/Instant painting
- Un Mandala per la terra
- Regole in strada
- La cornice dei desideri

Durata dell'attività: 1 h circa
Numero di partecipanti: 20-25 ragazzi
Materiali di riciclo

Prima del laboratorio

I ragazzi vengono stimolati a riflettere sui rifiuti domestici, sul consumo sostenibile e sui danni dell'inquinamento ambientale, a progettare possibili città future e regole per la salvaguardia della terra e a portare quindi del materiale usato da casa pronto per il riciclo che utilizzeranno per il laboratorio.

Durante il laboratorio

Un animatore guida i ragazzi nella costruzione di un oggetto di gruppo (cornice dei desideri, mandala per la terra) con materiali di recupero, di un manifesto di strada da realizzarsi in uno spazio pubblico (le regole della società del futuro) di una performance collettiva sulle città del futuro con la tecnica dell'istant painting. Ogni ragazzo viene stimolato a portare il proprio contributo nel gruppo per la riuscita di un lavoro collettivo.

Le regole si trasformano in messaggio grafico sul suolo pubblico e in video proposte nella cornice che saranno riprese dall'operatore bimed e rilanciate sui social.

Dopo il laboratorio

È possibile allestire uno spazio-mostra all'interno della scuola, meglio se in spazi comuni, durante l'open day della scuola, per la consegna dei libretti. I video messaggi potrebbero trovare spazio sul sito della scuola, in una rubrica apposita.



Km zero **Gruppo** **Consumo sostenibile** **Riciclo** **Creatività**

ATTORNO AI DESIDERI

Quale futuro ci aspetta? Come avvicinarci al 2030?

I ragazzi possono fare la loro parte per un mondo migliore, sono loro i protagonisti assoluti del futuro che ci aspetta, perciò la riflessione e l'ascolto delle loro proposte sono molto importanti. Si invitano i ragazzi a esprimere il loro desiderio per il futuro della terra e a inserirlo in un oggetto creato da loro collettivamente, con l'aiuto degli operatori Bimed e dei docenti. I ragazzi sono poi invitati ad esprimere le loro proposte concrete per un futuro sostenibile con dei video.

Le città del futuro/Instant painting

I ragazzi utilizzando oggetti, schizzi, ritagli, materiale riciclato, i corpi e la gestualità collettiva con la pittura istantanea propongono la loro suggestione di città del futuro.

Un Mandala per la terra

Quella del mandala è una modalità di comunicazione, espressione, e meditazione antichissima. I ragazzi, partendo da un progetto condiviso e utilizzando materiali ecosostenibili riciclati, creeranno un mandala per la terra su uno spazio pubblico collettivo per sensibilizzare i passanti alle problematiche ambientali.

Regole in strada

Quali regole dovrebbe avere una società del futuro prossimo? I ragazzi a partire da un progetto condiviso scriveranno le regole della società del futuro in uno spazio esterno della scuola o del quartiere.

La cornice dei desideri

Una cornice di cartone per mandare un video messaggio. I ragazzi, a partire dai rifiuti da smaltire che porteranno a scuola, creeranno una cornice dentro cui mandare il proprio messaggio per il futuro



BIMED EXPERIENCE JUNIOR SENIOR

Scuola Secondaria di II grado



Attorno ai Libri

Una buona scrittura si nutre di una buona lettura. Questo laboratorio si propone di stimolare la fantasia dei bambini attorno all'oggetto-libro gettando i semi della lettura motivata per creare lettori forti e consapevoli che provano piacere nella lettura di storie. Ogni anno Bimed, in collaborazione con la rivista Andersen propone itinerari di lettura legati al tema della staffetta per le diverse fasce d'età. A partire da queste letture, spesso collettive in classe, si propongono ai bambini diverse possibilità di "mettere in scena" i libri letti.

DAI LIBRI DELLA STAFFETTA

Sono possibili diversi tipi di laboratori:

- La valigia delle bibliografie
- Tbook
- La video intervista
- Retweet di copertina
- I doodle delle storie
- Video trailer

Durata dell'attività: 1 h circa
Numero di partecipanti: 20-25 ragazzi
Materiali di riciclo

Prima dell'attività

I ragazzi leggono, sfogliano, commentano, ascoltano la lettura singola o collettiva dei libri, integrati secondo il gusto del docente, con altri stimoli (poesie, immagini, racconti, colonne sonore, musiche) adatti a stuzzicare la creatività dei ragazzi.

Durante l'attività

Un animatore guida i ragazzi nella creazione del progetto grafico per la maglietta, nel progetto di un Retweet di copertina, riprende le video interviste dei ragazzi, e promuove i video trailer che saranno poi rilanciati sui social in un'apposita rubrica.

Ogni ragazzo viene stimolato a raccontare, rappresentare, suggerire quello che le storie gli hanno lasciato creando un oggetto concreto in cui riconoscersi.

Dopo il laboratorio

È possibile allestire uno spazio-mostra all'interno della scuola, meglio se in spazi comuni, durante l'open day della scuola, per la consegna dei libretti.

I video messaggi potrebbero trovare spazio sul sito della scuola, in una rubrica apposita.

È possibile arricchire la riflessione con una lista bibliografica pensata per l'età dei ragazzi per proseguire il percorso di lettura iniziato con la valigia delle bibliografie.



Km zero **Gruppo**
Consumo sostenibile
Riciclo **Creatività**

DAI LIBRI DELLA STAFFETTA

La valigia delle bibliografie

Una valigia con dentro tanti libri della bibliografia della staffetta, una micro proposta formativa iniziale per i docenti, suggerimenti e suggestioni per la classe e un periodo di prestito a scuola. Un modo semplice e concreto per viaggiare nei libri che accompagnano la staffetta di scrittura.

La T book

La T book è un vero e proprio progetto grafico attorno a un libro: testo, grafica e disegno per sottolineare l'idea più emozionante di una storia.

La video intervista

In un minuto raccontami il libro che hai letto e il motivo per cui tu è piaciuto.

Retweet di copertina

Riproponi il libro letto in un tweet, spiegando perchè, secondo te, è un libro da leggere.

I doodle delle storie

Partite da una frase del libro che vi ha colpito e trasformatela in un doodle grafico.

Video trailer

In un minuto restituite la storia che vi ha colpito, emozionato, affascinato...



BIMEDEXPERIENCE JUNIORSENIOR

Scuola Secondaria di II grado



Attorno alle Storie

Laboratori per creare, raccontare, inventare, scrivere e riscrivere, mettere in scena storie già note o nuove di zecca, utilizzando il canto, la grafica, il disegno, gli origami, il corpo, il teatro...

Laboratori che, a partire dall'esplorazione delle carte delle emozioni, propongono piccole attività per realizzare storie collettive. L'obiettivo di questi laboratori è stimolare la creatività dei ragazzi in un lavoro di gruppo attorno alla narrazione condivisa.

I laboratori sono suddivisi in quattro tipologie: "Metti in scena un'emozione", "Al posto tuo", "Storie di miti", "Laboratorio di archeologia".

METTI IN SCENA UN'EMOZIONE

Sulla scorta dell'esplorazione delle carte delle emozioni, potete realizzare:

- La staffetta delle emozioni
- Come in un quadro di Vangogh
- Alla maniera di P. Klee
- Storie poetiche
- Storie di carta
- Storie di musica
- Storie di canzoni



Durata dell'attività: 1 h circa

Numero di partecipanti: 20-25 ragazzi per ogni docente che collabora con l'operatore

Materiali di riciclo

Prima del laboratorio

I ragazzi vengono invitati ad esplorare le carte delle emozioni: guardarle, decifrarle, leggerle, osservarle, ascoltarle...

Dopo il laboratorio

Potete riconoscere e descrivere le emozioni che avete utilizzato.

Ragionate in gruppo su come controllare le emozioni e saperle esprimere agli altri in modo corretto.



Km zero **Gruppo**
Consumo sostenibile
Riciclo **Creatività**

METTI IN SCENA UN'EMOZIONE

La staffetta delle emozioni

Un racconto a più voci inventato sul momento con l'aiuto delle carte.

Come in un quadro di Van Gogh

Utilizza una cornice immaginaria o reale e crea un quadro con i tuoi amici utilizzando il corpo per creare composizioni collettive che rientrino in un quadro gigante a misura umana.

Alla maniera di Paul Klee

A partire dalle carte che vengono pescate in successione, disegna una serie di tavole senza parole che possano realizzare una storia.

Storie di musica

Create un collage di pezzi musicali che possa essere il sottofondo per le vostre creazioni e le vostre storie a partire da tre carte che pescate dal mazzo.

Storie di carta

Create personaggi di carta con gli origami o con l'intaglio, ambienti, oggetti, che poi animeranno in diretta la vostra storia.

Storie poetiche

A partire da tre/ cinque carte pescate costruite delle rime che poi concatenerete per creare una storia.

Storie di canzoni

A partire dall'attività precedente create una storia canzone (la via più semplice è cambiare il testo a una canzone nota).



BIMED EXPERIENCE JUNIOR SENIOR

Scuola Secondaria di II grado



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo

Attorno alle Storie

Laboratori per creare, raccontare, inventare, scrivere e riscrivere, mettere in scena storie già note o nuove di zecca, utilizzando il canto, la grafica, il disegno, gli origami, il corpo, il teatro...

Laboratori che, a partire dall'esplorazione delle carte delle emozioni, propongono piccole attività per realizzare storie collettive. L'obiettivo di questi laboratori è stimolare la creatività dei ragazzi in un lavoro di gruppo attorno alla narrazione condivisa.

I laboratori sono suddivisi in quattro tipologie: "Metti in scena un'emozione", "Al posto tuo", "Storie di miti", "Laboratorio di archeologia".

AL POSTO TUO

Sulla scorta dell'esplorazione delle carte potete realizzare:

- Storie al posto tuo
- Fisarmoniche di storie
- Laboratorio di prequel



Durata dell'attività: 1 h circa

Numero di partecipanti: 20-25 ragazzi per ogni docente che collabora con l'operatore

Prima del laboratorio

I ragazzi vengono invitati a riflettere su alcuni scenari quotidiani ed a inserire in essi qualcosa di insolito (la città sott'acqua, la foresta all'incontrario).

Dopo il laboratorio

I ragazzi riportano al grande gruppo le storie create.

Organizzano poi possibili narrazioni per i loro compagni.



Km zero **Gruppo** **Consumo sostenibile** **Riciclo** **Creatività**

AL POSTO TUO

Storie al posto tuo

I ragazzi vengono suddivisi in squadre e si offre loro uno stimolo guida iniziale (un personaggio, una situazione, un dettaglio che non torna). A turno, uno di fronte all'altro due ragazzi di due squadre diverse si alternano nella narrazione. Quando un componente della squadra è in difficoltà un compagno, mettendo una mano sulla spalla del compagno, continua la narrazione al posto suo.

Fisarmoniche di storie

I ragazzi suddivisi in squadre utilizzano un foglio che viene ripiegato ad ogni passaggio. Prima di passare di mano ad un compagno il foglio deve essere riempito con le indicazioni dell'animatore (protagonista-coprotagonista-antagonista -oggetto magico-collaboratore-ambiente).

Al termine della prima fase le squadre srotolano la fisarmonica e, a partire da quella inventano una storia di senso compiuto.

Queste carte sono adatte anche a chi non sa leggere, non ha ancora imparato o non ha molta familiarità con la nostra lingua. Infatti, accanto al testo scritto, trovate un disegno che racconta, a volte meglio delle parole, l'emozione che si sta esplorando. Ne esiste anche una versione bilingue con l'audio, per avvicinare anche i bambini appena arrivati da noi al suono della nostra lingua.

È possibile inserire questa attività in una Uda interdisciplinare con i docenti delle educazioni dedicata alle emozioni, al loro riconoscimento, alla descrizione, alla capacità di controllarle ed esprimerle nel gruppo.

Laboratorio di prequel

A partire da una fine data i ragazzi devono costruire la storia a ritroso.



BIMED EXPERIENCE JUNIOR SENIOR

Scuola Secondaria di II grado



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo

Attorno alle Storie

Laboratori per creare, raccontare, inventare, scrivere e riscrivere, mettere in scena storie già note o nuove di zecca, utilizzando il canto, la grafica, il disegno, gli origami, il corpo, il teatro...

Laboratori che, a partire dall'esplorazione delle carte delle emozioni, propongono piccole attività per realizzare storie collettive. L'obiettivo di questi laboratori è stimolare la creatività dei ragazzi in un lavoro di gruppo attorno alla narrazione condivisa.

I laboratori sono suddivisi in quattro tipologie: "Metti in scena un'emozione", "Al posto tuo", "Storie di miti", "Laboratorio di archeologia".

STORIE DI MITI

I ragazzi possono elaborare:

- Ritratti di miti
- Facciamo che ero
- E se....
- Caleidoscopio



Durata dell'attività: 1 h circa

Numero di partecipanti: 20-25 ragazzi per ogni docente che collabora con l'operatore

Prima del laboratorio

I ragazzi esplorano i miti dell'Odissea in classe.

Durante il laboratorio

A partire dalle schede grafiche create, che illustrano i miti dell'Odissea, i ragazzi divisi in squadre, si concentrano su un mito in particolare.

L'operatore suggerisce un elemento che cambia la prospettiva del racconto.

Dopo il laboratorio

Si cercano insieme informazioni sui miti utilizzati.



Km zero **Gruppo**
Riciclo **Consumo sostenibile**
Creatività

STORIE DI MITI

Ritratti di miti

Ritratti grafici immaginari dei miti classici, costruendo la carta d'identità di un mostro, di un eroe, di un personaggio.

Facciamo che ero

Ogni squadra mette in scena un'intervista a un personaggio dell'Odissea.

E se....

Ogni squadra cambia qualche aspetto della storia per giungere ad un possibile finale diverso.

Caleidoscopio

I miti ristretti a short stories di un minuto raccontate in successione dalle squadre
È possibile inserire questa attività in una Uda interdisciplinare con i docenti di storia, di italiano di geografia e delle educazioni dedicata ai miti, al loro racconto orale e scritto collettivo. È possibile ampliare il laboratorio con una piccola performance sui miti.



BIMED EXPERIENCE JUNIOR SENIOR

Scuola Secondaria di II grado



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo

Attorno alle Storie

Laboratori per creare, raccontare, inventare, scrivere e riscrivere, mettere in scena storie già note o nuove di zecca, utilizzando il canto, la grafica, il disegno, gli origami, il corpo, il teatro...

I laboratori sono suddivisi in quattro tipologie: "Metti in scena un'emozione", "Al posto tuo", "Storie di miti", "Laboratorio di archeologia".

Questo laboratorio, che si esprime con più modalità, ha come obiettivo avvicinare i ragazzi al mondo classico ed alle fonti archeologiche con un'esperienza ludica e divertente. La cultura classica è una grande risorsa per i nostri ragazzi perchè rappresenta le nostre radici e la cultura comune.

LABORATORIO DI ARCHEOLOGIA

I reperti archeologici sono usati per tre diversi laboratori:

- Scrittura creativa archeologica
- Reperti parlanti
- Laboratorio teatrale



Durata dell'attività: 1 h circa
Numero di partecipanti: 20-25 ragazzi

Prima del laboratorio

Il docente esplorerà con i ragazzi le grandi campagne di scavi archeologici e l'uso delle fonti per ricostruire la storia antica.

Durante il laboratorio

È possibile ampliare il laboratorio con una piccola mostra o con una rappresentazione delle storie estrapolate dai reperti.

Dopo il laboratorio

È possibile ampliare il laboratorio riprendendo nel tempo scuola curricolare queste attività durante l'anno.



Creatività

Teatralità

Mito

Storie

Classico

LABORATORIO DI ARCHEOLOGIA

Scrittura creativa archeologia

A partire da un affresco dell'antica città di Pompei, da un vaso che raffigura un episodio dell'Iliade e un vaso che raffigura un episodio dell'Odissea, a partire da un incipit i ragazzi svilupperanno una storia.

Reperti parlanti

I ragazzi, divisi a squadre, osservano le schede raffiguranti diversi reperti archeologici e devono indovinarne la storia, vera o presunta.

Laboratorio teatrale

I ragazzi, divisi a squadre, provano a mettere in scena le storie raffigurate nei reperti archeologici proposti nelle schede.





BIMED EXPERIENCE JUNIOR SENIOR

Scuola Secondaria di II grado



Sfide

L'attività ludica di gruppo per imparare insieme le regole della collettività, il lavoro di gruppo, la cooperazione tra pari e l'aiuto ai compagni più fragili.

Un gioco per scoprire e riscoprire i talenti e le abilità di ciascuno e che non sempre vengono messi in luce nel lavoro didattico quotidiano.

IL TRIVIAL DELLA STAFFETTA

Il grande gioco attorno alle storie della staffetta che esplora abilità, conoscenze e competenze dei ragazzi.

Questa attività può essere svolta per piccoli gruppi, all'interno della classe oppure come attività di grande gruppo, con l'aiuto degli operatori Bimed.

A partire dal format base del trivial, sfida che consiste nell'individuare le conoscenze in varie discipline, i ragazzi gareggiano scegliendo una storia della staffetta su cui sfidarsi.

Oltre le storie ci sono categorie specifiche sulle discipline, le terzine dantesche, i mimi, la grafica, i giochi di parole....

Durata dell'attività: 1 h circa

Numero di partecipanti: da 20 a 80 ragazzi in un grande spazio adeguato

Materiali: tabellone, domande, pedine e dadi

Prima del gioco

I partecipanti individuano su quale storia della Staffetta vogliono sfidarsi e leggono la storia in classe in gruppo. Quindi formano delle squadre di otto-dieci componenti ciascuna per partecipare al gioco.

Durante il gioco

I ragazzi divisi in squadre si sfidano alle prove del gioco che esplorano le loro conoscenze curricolari, le abilità nell'improvvisazione poetica, nei rebus, nei giochi di parole, le loro competenze sulle storie della staffetta scelta.

Questo gioco può essere strutturato come un campionato, una sfida tra squadre di classi/ plessi diversi in diversi momenti dell'anno. Può essere utilizzato come attività per l'open day, per la festa di fine anno, per la consegna dei libretti.



Km zero **Gruppo**
Consumo sostenibile
Riciclo **Creatività**

IL TRIVIAL DELLA STAFFETTA

Questa attività sviluppa le competenze trasversali di cittadinanza. E la cooperazione tra pari. È possibile utilizzarla, oltre che per saldare il clima di classe, per tastare le conoscenze in varie materie, la capacità di riutilizzare le conoscenze in uno schema giocoso e diverso dagli apprendimenti scolastici canonici





BIMEDEXPERIENCE JUNIORSENIOR

Scuola Secondaria di II grado



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo

All'aria aperta

Si può a fare scuola anche all'aperto, fuori dall'aula. L'ambiente esterno offre stimoli importanti per i ragazzi che imparano con l'apprendimento spontaneo, la motricità, l'esperienza sensoriale, l'osservazione attenta del territorio che li circonda.

La natura diviene quindi il miglior spazio educativo possibile con i suoi cambiamenti e le sue sfide.

All'aria aperta ogni ragazzo può trovare quello di cui ha bisogno, tutti i sensi vengono attivati per fare ipotesi, verificarle, esplorarle. In uno spazio aperto possiamo offrire ai ragazzi non un'aula di laboratori, ma l'intero universo.

LO SKYLINE DELLA CITTÀ

Si tratta di un gioco di osservazione della realtà e di disegno "en plein air". A seconda del tempo a disposizione e dell'attività concordata con i docenti è possibile organizzare le seguenti attività:

- Crea la striscia
- Disegna le emergenze

Durata dell'attività: 1 h e 30 minuti circa
Numero di partecipanti: fino a 40 ragazzi
Materiali: disegno dello skyline, pastelli colorati

Prima del laboratorio

I bambini vengono condotti sul posto e sono invitati ad osservare il punto di vista particolare che offre il luogo dove si trovano. Dovranno provare a riconoscere monumenti, punti di riferimento, edifici, particolari che emergono sulla linea complessiva che hanno di fronte.

Durante il laboratorio

Nella prima parte del laboratorio i ragazzi vengono guidati, a partire da una breve storia o da una leggenda locale, alla scoperta dei particolari. Suddivisi in squadre viene loro consegnato un puzzle da ricomporre che ritrae il paesaggio che hanno di fronte.

Dopo il laboratorio

I bambini vengono invitati a condividere la loro esperienza di gioco e a confrontarsi sulle nuove competenze acquisite.

È possibile costruire, a partire da questa attività, un'Uda interdisciplinare di tipo scientifico.



Curiosità

Natura **Patrimonio**
Leggende **Storia locale**

LO SKYLINE DELLA CITTÀ

Crea la striscia:

i bambini potranno disegnare ciò che vedono riprodotto di fronte a loro realizzando un unico grande disegno collettivo dal vero.

Disegna le emergenze:

per gruppi più numerosi è possibile, a partire da una suggestione fornita, colorare personalizzandole una o più emergenze della linea di costa.

Con in mano una mappa dei luoghi e le schede botaniche degli alberi, degli arbusti e dei fiori presenti, i partecipanti, divisi in squadre, dovranno individuare le diverse specie e calcolare l'altezza degli alberi, riconoscerne le foglie, la corteccia oltre che disegnare la corolla dei fiori e descriverne le caratteristiche.

Questa attività sviluppa le competenze trasversali di cittadinanza e le capacità di osservazione dei bambini esplorando in maniera creativa le specie botaniche che li circondano.





BIMED EXPERIENCE JUNIOR SENIOR

Scuola Secondaria di II grado



All'aria aperta

Si può fare scuola anche all'aperto, fuori dall'aula. L'ambiente esterno offre stimoli importanti per i ragazzi che imparano con l'apprendimento spontaneo, la motricità, l'esperienza sensoriale, l'osservazione attenta del territorio che li circonda.

La natura diviene quindi il miglior spazio educativo possibile con i suoi cambiamenti e le sue sfide.

All'aria aperta ogni ragazzo può trovare quello di cui ha bisogno, tutti i sensi vengono attivati per fare ipotesi, verificarle, esplorarle. In uno spazio aperto possiamo offrire ai ragazzi non un'aula di laboratori, ma l'intero universo.

ORIENTEERING

Nella variante classica o fotografica l'orienteeing è una disciplina che favorisce l'indipendenza, lo spirito di osservazione, la capacità di collaborare in gruppo e di orientarsi nello spazio leggendo una carta ed assumendo punti di riferimento precisi nel territorio.

Durata dell'attività: 1 h e 30 minuti circa
Numero di partecipanti: gruppi da 15 a 20 bambini
Materiali: mappa del luogo, cronometro, punzoni, schede postazioni

Prima dell'attività

Breve lezione teorica su come orientarsi nello spazio e come leggere una carta topografica di un territorio. In questa fase l'operatore Bimed stabilisce i confini entro cui si svolgerà il gioco e che i ragazzi sono tenuti a rispettare.

Durante dell'attività

I ragazzi suddivisi in squadre in un perimetro sicuro, percorribile a piedi e definito, devono trovare le bandierine collocate sul percorso orientandosi con la carta nel minor tempo possibile.

Vince la squadra che ottiene il punteggio più alto (somma dei punti trovati e del tempo).

È possibile giocare la variante fotografica (indicata per i centri storici cittadini) in cui i ragazzi devono fotografare un particolare del tessuto urbano indicato sulla carta.

Dopo dell'attività

I ragazzi vengono invitati a condividere la loro esperienza di gioco e insieme si leggono le carte e si commentano difficoltà e punteggi.

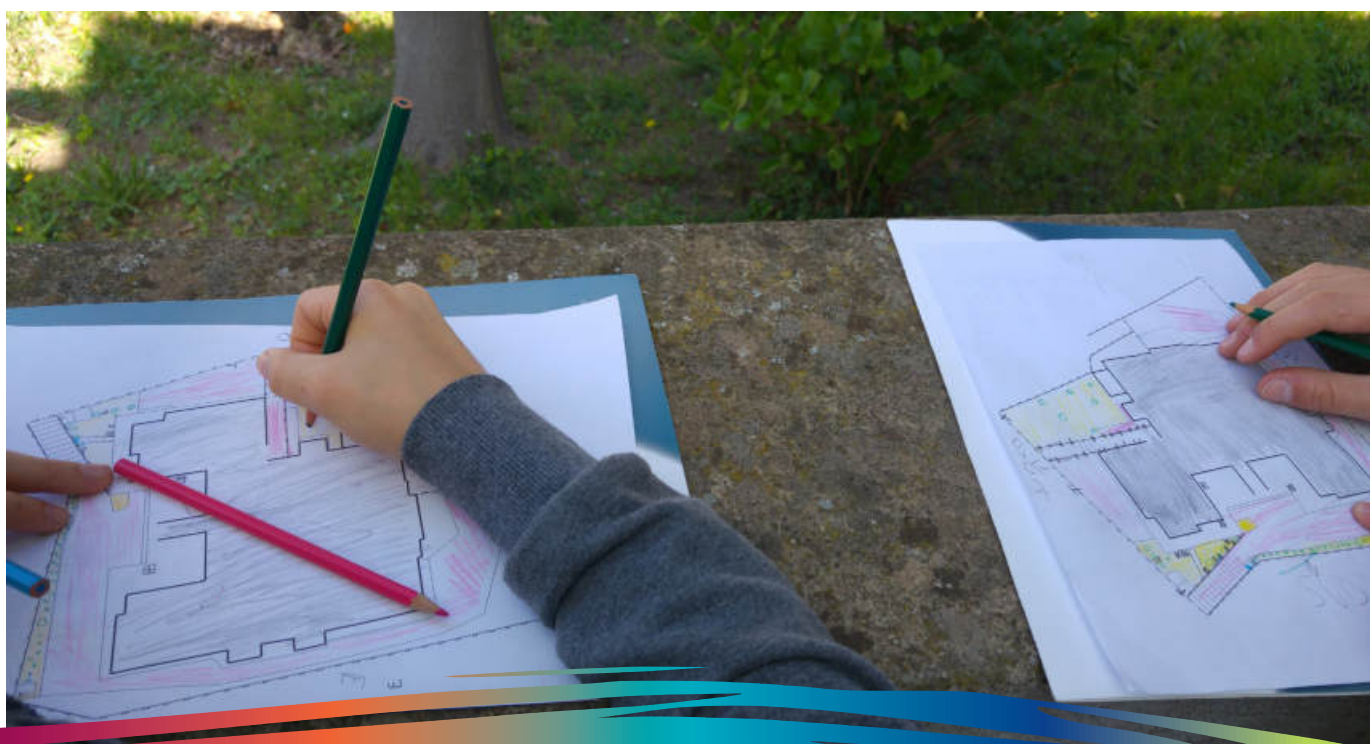


Oservazione

Tempo **Movimento**
Mappa **Sfida**

ORIENTEERING

Dopo una prima fase di presentazione teorica dell'attività i partecipanti saranno divisi in coppie. Ad ogni coppia sarà consegnata una mappa del territorio sulla quale gli alunni dovranno riconoscere gli edifici, la vegetazione, i diversi spazi e individuare le "lanterne". Una volta individuate tutte potranno tornare al punto di partenza. È possibile strutturare una prova di grande gruppo per un'attività di scuola utilizzando la variante fotografica e le partenze a tempo in successione di più squadre da medesimo punto.





BIMED EXPERIENCE JUNIOR SENIOR

Scuola Secondaria di II grado



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo

All'aria aperta

L'attività ludica di gruppo per imparare insieme le regole della collettività, il lavoro di gruppo, la cooperazione tra pari e l'aiuto ai compagni più fragili.

Un gioco per scoprire e riscoprire i talenti e le abilità di ciascuno e che non sempre vengono messi in luce nel lavoro didattico quotidiano.

MORE THAN THIS

Come diventare ambasciatori della propria città e del proprio quartiere? Promuovendolo attivamente con foto, scorcio curiosità... Racconta la tua città, il tuo quartiere, la tua scuola short stories per grandi emozioni.



Durata dell'attività: 1 h circa

Numero di partecipanti: da 20 a 80 ragazzi in un grande spazio adeguato

Materiali: tabellone, domande, pedine e dadi

Questo gioco all'aria aperta si compone di due fasi:

Prima fase del gioco

caccia al tesoro fotografica per scatti emotivi e significativi della tua città

I ragazzi, suddivisi in squadre, vanno a caccia fotografica di particolari insoliti e curiosi del quartiere o della città. La squadra raccoglie impressioni, idee, didascalie scritte e sonore...

I ragazzi raccolgono materiale di riciclo che servirà per elaborare le foto in piccole storie.

Seconda fase del gioco

Al rientro si scelgono le foto che verranno elaborate e si stampano in formato A4 (in b/n o a colori). Ogni squadra, a partire da due/tre immagini elaborate con materiali ed inserti grafici, mette insieme una storia, una curiosità, un aneddoto cittadino.

Dopo il gioco

È possibile raccogliere le immagini e le suggestioni in un video, in un libro tridimensionale, in un elaborato collettivo che possa essere presentato alla comunità scolastica.



Km zero **Gruppo**
Consumo sostenibile
Riciclo **Creatività**

MORE THAN THIS

Questa attività consente ai ragazzi di essere sostenitori attivi della bellezza del proprio territorio con un approccio ludico e informale.

I ragazzi sono i migliori testimoni della bellezza della loro città, del loro quartiere, dei monumenti e degli scorci panoramici che li circondano.

Partendo dalle loro foto, scattate in una prima fase del laboratorio si chiede ai ragazzi di elaborare le foto e costruire piccole storie o curiosità sulla loro città.

Si può giocare con la grafica, la decorazione il decoupage...



BIMED EXPERIENCE

FARE, CREARE, SOGNARE



Biennale delle Arti e delle Scienze del Mediterraneo
Associazione di Enti Locali per l'Educational
la Cultura e la Legalità accreditata MIUR
Ente Riconosciuto Regione Campania
Decreto n. 5 dell'8.2.2018 (DPR 361/2000, DPGRC 619/2003)



www.facebook.com/BiennaleMediterraneo/



[Bimed2019](#)