

Distretto Imola

**Attività Laboratoriali
A.S. 2026/2027**



Il progetto Scuole Aperte metropolitane

Più opportunità per crescere, imparare e stare insieme.

Scuole Aperte Metropolitane è il progetto promosso, grazie a risorse della Regione Emilia Romagna, dalla Città metropolitana di Bologna in collaborazione con i Comuni e le Istituzioni Scolastiche della provincia. Il progetto mira a trasformare le scuole in luoghi vivi e aperti anche oltre l'orario delle lezioni, offrendo attività dedicate a ragazze e ragazzi.

Laboratori creativi, sport, attività artistiche e culturali, esperienze all'aria aperta, educazione digitale, benessere, manualità e cittadinanza attiva diventano occasioni per imparare in modo coinvolgente, fare nuove

amicizie e sviluppare talenti e passioni. Le attività sono state progettate insieme tra scuole, enti locali, servizi, ed enti e associazioni del territorio, per costruire un ambiente educativo accogliente, inclusivo e attento ai bisogni di ciascuno.

L'obiettivo è offrire a tutti i ragazzi e le ragazze nuove opportunità di crescita, contrastare le disuguaglianze educative e rafforzare il legame tra scuola, famiglie e comunità. Tutte le attività sono completamente gratuite, con particolare attenzione a garantire la partecipazione di ogni studente e studentessa.

Le Attività

Le attività si svolgeranno durante tutto il corso dell'Anno Scolastico. Durante il periodo delle lezioni, i laboratori inizieranno al termine dell'attività didattica.

E' prevista la possibilità di rimanere a scuola e mangiare, con pranzo al sacco, con i propri compagni e compagne, sotto la supervisione di educatori. Di norma le attività termineranno entro le 16.00 - 16.30.

È possibile iscriversi esclusivamente alle attività promosse nel proprio Istituto Comprensivo. In questa fase è possibile iscriversi alle attività in partenza nell'autunno e che proseguiranno per tutto l'Anno Scolastico. Ogni studente/ssa può partecipare prioritariamente ad una sola attività laboratoriale. In caso di posti liberi sarà possibile essere inclusi in più attività durante l'anno.

PER ISCRIVERTI CLICCA QUI

→ **Info e contatti:**

SCUOLEAPERTE@CITTAMETROPOLITANA.BO.IT

WWW.CITTAMETROPOLITANA.BO.IT/SCUOLA/SCUOLE_APERTE_METROPOLITANE

Le Aree Tematiche di riferimento



Promozione della cultura e della creatività

Attività culturali, artistiche ed espressive finalizzate a valorizzare creatività, talenti e capacità individuali.



Promozione del benessere

Percorsi dedicati al benessere psicofisico, allo sviluppo delle competenze relazionali ed emotive e alla prevenzione del bullismo e del cyberbullismo.



Sport

Esperienze sportive orientate alla crescita personale, alla socializzazione, all'inclusione e alla collaborazione.



Educazione esperienziale

Laboratori pratici e manuali basati sul fare, per sviluppare competenze, autonomia e capacità creative.



Promozione della bellezza e cura dei luoghi di vita

Interventi di cura e valorizzazione degli spazi scolastici, dei luoghi di comunità e del territorio attraverso esperienze artistiche e partecipative.



Sviluppo delle competenze digitali

Attività di alfabetizzazione, creatività e progettazione digitale attraverso strumenti, tecnologie e laboratori innovativi.



Outdoor education e conoscenza del territorio

Attività educative all'aperto e di esplorazione del territorio per favorire apprendimenti, autonomia e relazione con l'ambiente.



Educazione alla salute e agli stili di vita sani

Attività di educazione alla salute, prevenzione e promozione di comportamenti e stili di vita sani, anche in collaborazione con i servizi del territorio.

Seleziona la scuola di interesse
per approfondire i laboratori previsti

Istituto Comprensivo: 1 Imola

Istituto Comprensivo: 2 Imola

Istituto Comprensivo: 4 Imola

Istituto Comprensivo: 5 Imola

Istituto Comprensivo: 6 Imola

Istituto Comprensivo: 7 Imola

Istituto Comprensivo: Castel San Pietro Terme

Istituto Comprensivo: Borgo Tossignano

Istituto Comprensivo: Dozza Imolese - Castel Guelfo

Istituto Comprensivo: Medicina

PER ISCRIVERTI CLICCA QUI

Tabella di sintesi dell'offerta laboratoriale

Di seguito viene presentata la panoramica completa dell'offerta laboratoriale per l'Anno Scolastico 2026/2027, organizzata gerarchicamente per Istituto Comprensivo e

relativo plesso di svolgimento. Ogni attività è riservata agli studenti iscritti alla scuola interessata.

ISTITUTO COMPRENSIVO	PLESSO	LABORATORIO	GIORNO E ORARIO	PERIODO
IC 1 Imola	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO G.PASCOLI - MORDANO	Storytelling e biblioteca scolastica	giovedì (14.00 - 16.30)	dal 26/11/2026 al 28/01/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO G.PASCOLI - MORDANO	I custodi del fiume	giovedì (14.00 - 16.30)	dal 01/04/2027 al 20/05/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO SESTO IMOLESE	Cultura e territorio	giovedì (14.00 - 16.30)	dal 08/10/2026 al 19/11/2026
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO SESTO IMOLESE	Laboratorio creativo - espressivo (Arte Terapia)	giovedì (14.00 - 16.30)	dal 04/02/2027 al 25/03/2027
IC 2 Imola	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO INNOCENZO DA IMOLA	Cultura e territorio	lunedì (13.00 - 16.30)	dal 05/10/2026 al 23/11/2026
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO INNOCENZO DA IMOLA	Colti nell'orto (Orto Scolastico)	lunedì (13.00 - 16.30)	dal 08/02/2027 al 29/03/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO INNOCENZO DA IMOLA	Laboratorio creativo - espressivo (Arte Terapia)	lunedì (13.00 - 16.30)	dal 05/04/2027 al 24/05/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO INNOCENZO DA IMOLA	Agenda 2030 in azione: missione scuola sostenibile	lunedì (13.00 - 16.30)	dal 30/11/2026 al 01/02/2027
IC 4 Imola	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO VALSALVA	Cultura e territorio	martedì (13.00 - 16.30)	dal 24/11/2026 al 02/02/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO VALSALVA	Storytelling e biblioteca scolastica	martedì (13.00 - 16.30)	dal 06/04/2027 al 25/05/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO VALSALVA	GDR Club	martedì (13.00 - 16.30)	dal 09/02/2027 al 30/03/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO VALSALVA	I custodi del fiume	martedì (13.00 - 16.30)	dal 06/10/2026 al 17/11/2026
IC 5 Imola	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO SANTE ZENNARO	Educazione digitale e cittadinanza consapevole	venerdì (13.00 - 16.30)	dal 05/02/2027 al 26/03/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO SANTE ZENNARO	Multisport club	venerdì (13.00 - 16.30)	dal 02/04/2027 al 21/05/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO SANTE ZENNARO	Colti nell'orto (Orto Scolastico)	venerdì (13.00 - 16.30)	dal 09/10/2026 al 20/11/2026
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO SANTE ZENNARO	Agenda 2030 in azione: missione scuola sostenibile	venerdì (13.00 - 16.30)	dal 27/11/2026 al 29/01/2027
IC 6 Imola	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO ANDREA COSTA	STEM e sostenibilità	martedì (13.00 - 16.30)	dal 24/11/2026 al 02/02/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO ANDREA COSTA	Coding & Makerspace Club	martedì (13.00 - 16.30)	dal 09/02/2027 al 30/03/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO ANDREA COSTA	GDR Club	martedì (13.00 - 16.30)	dal 06/10/2026 al 17/11/2026
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO ANDREA COSTA	Agenda 2030 in azione: missione scuola sostenibile	martedì (13.00 - 16.30)	dal 06/04/2027 al 25/05/2027

ISTITUTO COMPRENSIVO	PLESSO	LABORATORIO	GIORNO E ORARIO	PERIODO
IC 7 Imola	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO LUIGI ORSINI	STEM e sostenibilità	mercoledì (13.00 - 16.30)	dal 03/02/2027 al 24/03/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO LUIGI ORSINI	GDR Club	mercoledì (13.00 - 16.30)	dal 25/11/2026 al 27/01/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO LUIGI ORSINI	Videogame club	mercoledì (13.00 - 16.30)	dal 31/03/2027 al 19/05/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO LUIGI ORSINI	Agenda 2030 in azione: missione scuola sostenibile	mercoledì (13.00 - 16.30)	dal 07/10/2026 al 18/11/2026
IC Castel San Pietro Terme	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO PIZZIGOTTI-CASTEL SAN PIETRO	STEM e sostenibilità	lunedì (14.00 - 16.30)	dal 12/04/2027 al 31/05/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO PIZZIGOTTI-CASTEL SAN PIETRO	GDR Club	lunedì (14.00 - 16.30)	dal 30/11/2026 al 08/02/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO PIZZIGOTTI-CASTEL SAN PIETRO	Videogame club	lunedì (14.00 - 16.30)	dal 15/02/2027 al 05/04/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO PIZZIGOTTI-CASTEL SAN PIETRO	Agenda 2030 in azione: missione scuola sostenibile	lunedì (14.00 - 16.30)	dal 05/10/2026 al 23/11/2026
IC Di Borgo Tossignano	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO SAN BARTOLOMEO APOSTOLO CASALFIUMANESE	Agenda 2030 in azione: missione scuola sostenibile	mercoledì (13.00 - 16.00)	dal 07/04/2027 al 26/05/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO SAN BARTOLOMEO APOSTOLO FONTANELICE	Videogame club	mercoledì (13.15 - 16.15)	dal 07/10/2026 al 18/11/2026
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO SAN BARTOLOMEO APOSTOLO -BORGO TOSSIGNANO	I custodi del fiume	mercoledì (13.20 - 16.20)	dal 10/02/2027 al 31/03/2027
	S BARTOLOMEO APOSTOLO-CASTEL DEL RIO.	Multisport club	mercoledì (13.20 - 16.20)	dal 25/11/2026 al 27/01/2027
IC Dozza Imolese - Catel Guelfo	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO A. MORO-TOSCANELLA	STEM e sostenibilità	giovedì (14.00 - 16.30)	dal 01/04/2027 al 20/05/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO A. MORO-TOSCANELLA	Colti nell'orto (Orto Scolastico)	giovedì (14.00 - 16.30)	dal 26/11/2026 al 28/01/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO PAPA GIOVANNI PAOLO II-CASTEL GUELFO	Coding & Makerspace Club	giovedì (14.00 - 16.30)	dal 08/10/2026 al 19/11/2026
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO PAPA GIOVANNI PAOLO II-CASTEL GUELFO	I custodi del fiume	giovedì (14.00 - 16.30)	dal 04/02/2027 al 25/03/2027
IC Medicina	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO G. SIMONI - MEDICINA	Educazione digitale e cittadinanza consapevole	venerdì (14.00 - 16.30)	dal 05/02/2027 al 26/03/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO G. SIMONI - MEDICINA	Storytelling e biblioteca scolastica	venerdì (14.00 - 16.30)	dal 09/10/2026 al 20/11/2026
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO G. SIMONI - MEDICINA	Multisport club	venerdì (14.00 - 16.30)	dal 02/04/2027 al 21/05/2027
	SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO G. SIMONI - MEDICINA	I custodi del fiume	venerdì (14.00 - 16.30)	dal 27/11/2026 al 29/01/2027

Istituto Comprensivo: 1 Imola

Scuola Secondaria di I grado G.Pascoli - Mordano

LABORATORIO: STORYTELLING E BIBLIOTECA SCOLASTICA

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DELLA CULTURA E DELLA CREATIVITÀ,
PROMOZIONE DEL BENESSERE, SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI

PARTNER ATTUATORE: NEMESI ACES

	N. incontri	8
	Ore a incontro	2,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	giovedì dalle 14.00 alle 16.30, dal 26/11/2026 al 28/01/2027

→ Cosa faremo

Attraverso il laboratorio dedicato alla narrazione e alla biblioteca scolastica, ragazze e ragazzi impareranno a valorizzare la biblioteca come spazio inclusivo di narrazione, confronto e dialogo interculturale, sviluppando l'empatia e l'ascolto. L'obiettivo è trasformarli da semplici consumatori passivi a cittadini digitali e narratori critici e consapevoli, capaci di usare le nuove tecnologie e le storie per esprimersi, collaborare e costruire relazioni sane ed equilibrate sia online che offline.

→ Come lo faremo

Alterneremo circle time e letture dialogate ad attività pratiche per rielaborare le storie attraverso strumenti digitali e analogici, come podcast, fumetti, book trailer, video o decalogi. A partire da casi reali ed esperienze quotidiane dei ragazzi, il percorso vedrà l'uso di giochi di ruolo, simulazioni e sperimentazioni. A fine laboratorio, la classe realizzerà un prodotto multimediale condiviso da mostrare e mettere a disposizione dell'intera scuola e delle famiglie.

I.C. 1 IMOLA → Scuola G.Pascoli - Mordano

LABORATORIO: I CUSTODI DEL FIUME

AMBITI DI RIFERIMENTO: OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA DEL TERRITORIO, APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E ATTIVO

PARTNER ATTUATORE: TURTLES OF THE ADRIATIC ORGANIZATION APS

	N. incontri	8
	Ore a incontro	2,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	giovedì dalle 14.00 alle 16.30, dal 01/04/2027 al 20/05/2027

→ Cosa faremo

Con I custodi del fiume, i ragazzi diventano i protettori e i divulgatori della natura del territorio. Attraverso il percorso esploreremo gli ambienti fluviali e acquatici vicino a scuola per far riscoprire a tutti il loro valore ecologico e sociale. Non si tratterà solo di studiare la natura, ma di viverla in prima persona: gli studenti svilupperanno competenze manuali, senso di responsabilità e spirito di squadra, trasformandosi in vere e proprie guide per i propri coetanei e per tutta la comunità locale.

→ Come lo faremo

Il laboratorio si articola in attività pratiche sul campo e incontri di progettazione insieme ad educatori ed esperti. Dopo una prima fase di osservazione diretta lungo i corsi d'acqua, i ragazzi si metteranno all'opera nei laboratori manuali per realizzare una speciale segnaletica e dei pannelli informativi tattili e inclusivi, utilizzando materiali naturali (legno, foglie, sassi) e linguaggi accessibili come la CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa). La segnaletica e i cartelli informativi verranno posizionati lungo le rive del fiume per guidare i cittadini.

Scuola Secondaria di I grado Sesto Imolese

LABORATORIO: CULTURA E TERRITORIO

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DELLA CULTURA E DELLA CREATIVITÀ,
OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA DEL TERRITORIO

PARTNER ATTUATORE: NEMESI ACES

	N. incontri	8
	Ore a incontro	2,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	giovedì dalle 14.00 alle 16.30, dal 08/10/2026 al 19/11/2026

→ Cosa faremo

Con Cultura e territorio, ragazze e ragazzi diventeranno veri e propri esploratori della comunità in cui vivono. Attraverso questo percorso scopriranno la storia, i luoghi storici, la natura e i servizi del loro territorio, imparando a osservarli con occhi nuovi, curiosi e propositivi. I ragazzi vivranno la città in prima persona per sviluppare senso di appartenenza, spirito di squadra e rispetto per i beni comuni, proponendo idee creative e soluzioni pratiche per valorizzare e migliorare gli spazi condivisi di tutti i giorni.

→ Come lo faremo

Usciremo dalle aule per esplorare direttamente il territorio con passeggiate guidate, attività di mappa partecipata, fotografie e interviste sul campo. Durante i laboratori preparatori, i ragazzi analizzeranno mappe, immagini e testimonianze mediante discussioni di gruppo e strumenti digitali, senza lezioni frontali tradizionali. Lavorando in piccole squadre, il gruppo rielaborerà le informazioni raccolte per creare un prodotto finale unico – come una mappa interattiva, un reportage fotografico, un video, un podcast o una guida della città – da mostrare e condividere con la scuola, i docenti e tutta la comunità locale.

I.C. 1 IMOLA → Scuola Sesto Imolese

LABORATORIO: LABORATORIO CREATIVO - ESPRESSIVO (ARTE TERAPIA)

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DELLA CULTURA E DELLA CREATIVITÀ, OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA DEL TERRITORIO, APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E ATTIVO

PARTNER ATTUATORE: SEACOOOP COOPERATIVA SOCIALE

	N. incontri	8
	Ore a incontro	2,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	giovedì dalle 14.00 alle 16.30, dal 04/02/2027 al 25/03/2027

→ Cosa faremo

Nel laboratorio di Arteterapia la creatività diventa un linguaggio aperto e senza giudizio per esprimere chi siamo e stare bene insieme. Attraverso la pittura, il disegno e la manipolazione di materiali plastici, ragazze e ragazzi avranno uno spazio tutto per sé in cui esplorare liberamente le proprie emozioni, sviluppare l'ingegno e rafforzare la stima nelle proprie capacità. In questo percorso non conta il risultato estetico del lavoro né la "perfezione" dell'opera, ma l'esperienza stessa di creare: un'occasione preziosa per stimolare l'immaginazione e stare bene insieme.

→ Come lo faremo

Allestiremo un vero e proprio "atelier creativo" all'interno della scuola, attrezzato con un'ampia varietà di materiali artistici da esplorare e combinare in libertà. Guidati da esperti, i ragazzi sperimenteranno diverse tecniche senso-motorie ed espressive in un ambiente protetto, giocoso e non competitivo. Le opere individuali e collettive non saranno giudicate, ma valorizzate. Verrà allestita una mostra temporanea o un'installazione negli spazi comuni della scuola.

Istituto Comprensivo: 2 Imola

Scuola Secondaria di I grado Innocenzo da Imola

LABORATORIO: CULTURA E TERRITORIO

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DELLA CULTURA E DELLA CREATIVITÀ,
OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA DEL TERRITORIO

PARTNER ATTUATORE: NEMESI ACES

	N. incontri	8
	Ore a incontro	3,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	lunedì dalle 13.00 alle 16.30, dal 05/10/2026 al 23/11/2026

→ Cosa faremo

Con Cultura e territorio, ragazze e ragazzi diventeranno veri e propri esploratori della comunità in cui vivono. Attraverso questo percorso scopriranno la storia, i luoghi storici, la natura e i servizi del loro territorio, imparando a osservarli con occhi nuovi, curiosi e propositivi. I ragazzi vivranno la città in prima persona per sviluppare senso di appartenenza, spirito di squadra e rispetto per i beni comuni, proponendo idee creative e soluzioni pratiche per valorizzare e migliorare gli spazi condivisi di tutti i giorni.

→ Come lo faremo

Usciremo dalle aule per esplorare direttamente il territorio con passeggiate guidate, attività di mappa partecipata, fotografie e interviste sul campo. Durante i laboratori preparatori, i ragazzi analizzeranno mappe, immagini e testimonianze mediante discussioni di gruppo e strumenti digitali, senza lezioni frontali tradizionali. Lavorando in piccole squadre, il gruppo rielaborerà le informazioni raccolte per creare un prodotto finale unico – come una mappa interattiva, un reportage fotografico, un video, un podcast o una guida della città – da mostrare e condividere con la scuola, i docenti e tutta la comunità locale.

I.C. 2 IMOLA → Scuola Innocenzo da Imola

LABORATORIO: AGENDA 2030 IN AZIONE: MISSIONE SCUOLA SOSTENIBILE

AMBITI DI RIFERIMENTO: OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA DEL TERRITORIO, APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E ATTIVO

PARTNER ATTUATORE: TURTLES OF THE ADRIATIC ORGANIZATION APS

	N. incontri	8
	Ore a incontro	3,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	lunedì dalle 13.00 alle 16.30, dal 30/11/2026 al 01/02/2027

→ Cosa faremo

Con Agenda 2030 in azione: missione scuola sostenibile, la scuola si trasforma in un vero laboratorio di ecologia e cittadinanza attiva. I ragazzi scopriranno cosa significa “impronta ecologica” e rifletteranno sull’impatto che le nostre scelte quotidiane hanno sul pianeta, esplorando temi fondamentali come il consumo responsabile, il cambiamento climatico e la tutela degli ecosistemi terrestri e marini. Il gruppo trasformerà le idee in azioni concrete per guidare il cambiamento, diventando protagonista nella cura dell’ambiente e lasciando un segno bello, verde e duraturo.

→ Come lo faremo

Il percorso si sviluppa in tre tappe pratiche: Esplorazione e idee (attraverso dibattiti, spezzoni di documentari e brainstorming, i ragazzi analizzeranno le proprie abitudini e progetteranno soluzioni sostenibili); Comunicazione e creatività (realizzeranno elementi informativi per sensibilizzare tutta la scuola su stili di vita più ecologici); Azione sul campo e cura (gli studenti progetteranno e planteranno una piccola aiuola o uno spazio verde con piante autoctone ed erbe officinali nel giardino della scuola). I ragazzi monitoreranno la crescita della loro aiuola.

I.C. 2 IMOLA → Scuola Innocenzo da Imola

LABORATORIO: COLTI NELL'ORTO (ORTO SCOLASTICO)

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DELLA CULTURA E DELLA CREATIVITÀ, OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA DEL TERRITORIO, APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E ATTIVO

PARTNER ATTUATORE: SEACOOOP COOPERATIVA SOCIALE

	N. incontri	8
	Ore a incontro	3,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	lunedì dalle 13.00 alle 16.30, dal 08/02/2027 al 29/03/2027

→ Cosa faremo

Con Colti nell'orto, trasformiamo un angolo della scuola in un vero e proprio orto condiviso, dimostrando che coltivare la terra è prima di tutto un modo per coltivare se stessi. In questo laboratorio esperienziale, ragazze e ragazzi riscopriranno la bellezza del “fare con le mani”, prendendosi cura di uno spazio pubblico e imparando da dove arriva il cibo che mangiamo. L'orto diventerà un'aula a cielo aperto per stimolare il pensiero scientifico, promuovere la sostenibilità (dalla filiera corta al compostaggio) e allenare la pazienza, la responsabilità e il lavoro di squadra.

→ Come lo faremo

Attraverso un approccio pratico e partecipativo, i ragazzi useranno attrezzi da giardinaggio veri — zappe, rastrelli e annaffiatori — per piantare semi, bulbi, ortaggi e piante aromatiche. Guidati da educatori e insegnanti, i partecipanti collaboreranno per gestire la crescita delle piante, tenendo traccia delle loro osservazioni scientifiche. Per garantire la vita dell'orto anche dopo la fine delle lezioni, stringeremo un “patto di cura” estivo tra famiglie, scuola ed educatori.

I.C. 2 IMOLA → Scuola Innocenzo da Imola

LABORATORIO: LABORATORIO CREATIVO - ESPRESSIVO (ARTE TERAPIA)

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DELLA CULTURA E DELLA CREATIVITÀ, OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA DEL TERRITORIO, APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E ATTIVO

PARTNER ATTUATORE: SEACOOOP COOPERATIVA SOCIALE

	N. incontri	8
	Ore a incontro	3,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	lunedì dalle 13.00 alle 16.30, dal 05/04/2027 al 24/05/2027

→ Cosa faremo

Nel laboratorio di Arteterapia la creatività diventa un linguaggio aperto e senza giudizio per esprimere chi siamo e stare bene insieme. Attraverso la pittura, il disegno e la manipolazione di materiali plastici, ragazze e ragazzi avranno uno spazio tutto per sé in cui esplorare liberamente le proprie emozioni, sviluppare l'ingegno e rafforzare la stima nelle proprie capacità. In questo percorso non conta il risultato estetico del lavoro né la "perfezione" dell'opera, ma l'esperienza stessa di creare: un'occasione preziosa per stimolare l'immaginazione e stare bene insieme.

→ Come lo faremo

Allestiremo un vero e proprio "atelier creativo" all'interno della scuola, attrezzato con un'ampia varietà di materiali artistici da esplorare e combinare in libertà. Guidati da esperti, i ragazzi sperimenteranno diverse tecniche senso-motorie ed espressive in un ambiente protetto, giocoso e non competitivo. Le opere individuali e collettive non saranno giudicate, ma valorizzate. Verrà allestita una mostra temporanea o un'installazione negli spazi comuni della scuola.

Istituto Comprensivo: 4 Imola

Scuola Secondaria di I grado Valsalva

LABORATORIO: I CUSTODI DEL FIUME

AMBITI DI RIFERIMENTO: OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA
DEL TERRITORIO, APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E ATTIVO

PARTNER ATTUATORE: TURTLES OF THE ADRIATIC ORGANIZATION APS



N. incontri

8



Ore a incontro

3,5 ore



Max partecipanti

20



Quando

martedì dalle 13.00 alle 16.30,
dal 06/10/2026 al 17/11/2026

→ Cosa faremo

Con I custodi del fiume, i ragazzi diventano i protettori e i divulgatori della natura del territorio. Attraverso il percorso esploreremo gli ambienti fluviali e acquatici vicino a scuola per far riscoprire a tutti il loro valore ecologico e sociale. Non si tratterà solo di studiare la natura, ma di viverla in prima persona: gli studenti svilupperanno competenze manuali, senso di responsabilità e spirito di squadra, trasformandosi in vere e proprie guide per i propri coetanei e per tutta la comunità locale.

→ Come lo faremo

Il laboratorio si articola in attività pratiche sul campo e incontri di progettazione insieme ad educatori ed esperti. Dopo una prima fase di osservazione diretta lungo i corsi d'acqua, i ragazzi si metteranno all'opera nei laboratori manuali per realizzare una speciale segnaletica e dei pannelli informativi tattili e inclusivi, utilizzando materiali naturali (legno, foglie, sassi) e linguaggi accessibili come la CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa). La segnaletica e i cartelli informativi verranno posizionati lungo le rive del fiume per guidare i cittadini.

I.C. 4 IMOLA → Scuola Valsalva

LABORATORIO: CULTURA E TERRITORIO

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DELLA CULTURA E DELLA CREATIVITÀ, OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA DEL TERRITORIO

PARTNER ATTUATORE: NEMESI ACES



N. incontri

8



Ore a incontro

3,5 ore



Max partecipanti

20



Quando

martedì dalle 13.00 alle 16.30,
dal 24/11/2026 al 02/02/2027

→ Cosa faremo

Con Cultura e territorio, ragazze e ragazzi diventeranno veri e propri esploratori della comunità in cui vivono. Attraverso questo percorso scopriranno la storia, i luoghi storici, la natura e i servizi del loro territorio, imparando a osservarli con occhi nuovi, curiosi e propositivi. I ragazzi vivranno la città in prima persona per sviluppare senso di appartenenza, spirito di squadra e rispetto per i beni comuni, proponendo idee creative e soluzioni pratiche per valorizzare e migliorare gli spazi condivisi di tutti i giorni.

→ Come lo faremo

Usciremo dalle aule per esplorare direttamente il territorio con passeggiate guidate, attività di mappa partecipata, fotografie e interviste sul campo. Durante i laboratori preparatori, i ragazzi analizzeranno mappe, immagini e testimonianze mediante discussioni di gruppo e strumenti digitali, senza lezioni frontali tradizionali. Lavorando in piccole squadre, il gruppo rielaborerà le informazioni raccolte per creare un prodotto finale unico – come una mappa interattiva, un reportage fotografico, un video, un podcast o una guida della città – da mostrare e condividere con la scuola, i docenti e tutta la comunità locale.

I.C. 4 IMOLA → Scuola Valsalva

LABORATORIO: GDR CLUB

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DEL BENESSERE

PARTNER ATTUATORE: OFFICINA IMMAGINATA SCS

	N. incontri	8
	Ore a incontro	3,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	martedì dalle 13.00 alle 16.30, dal 09/02/2027 al 30/03/2027

→ Cosa faremo

Nel GDR Club il Gioco di Ruolo diventa un'avventura di squadra capace di favorire immaginazione, partecipazione e costruzione di relazioni. Attraverso la creazione di un proprio personaggio e la costruzione collettiva di storie, ragazzi e ragazze vestono i panni di veri eroi per affrontare sfide, risolvere problemi e prendere decisioni insieme in un ambiente sicuro, inclusivo e non competitivo. È un'occasione unica per mettersi nei panni degli altri, esplorare le proprie emozioni, fare amicizia, allenare la mente con il problem solving e un pizzico di calcolo matematico (tra dadi, punteggi e punti vita).

→ Come lo faremo

Guidati da un Master esperto, i ragazzi muovono i primi passi nel gioco conoscendo il "mondo" in cui si svolge l'avventura, creando passo dopo passo il proprio personaggio. Poi si tuffano nel cuore della storia, dove ogni scelta del gruppo cambierà la trama. A fine percorso l'esperienza sarà condivisa con la scuola e le famiglie: potranno essere realizzate miniature dei personaggi stampate in 3D, verrà utilizzata l'Intelligenza Artificiale per illustrare gli eroi e i loro racconti e verrà scritto il riassunto dell'impresa finale da mostrare e leggere in classe.

I.C. 4 IMOLA → Scuola Valsalva

LABORATORIO: STORYTELLING E BIBLIOTECA SCOLASTICA

**AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DELLA CULTURA E DELLA CREATIVITÀ,
PROMOZIONE DEL BENESSERE, SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI**

PARTNER ATTUATORE: NEMESI ACES

	N. incontri	8
	Ore a incontro	3,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	martedì dalle 13.00 alle 16.30, dal 06/04/2027 al 25/05/2027

→ Cosa faremo

Attraverso il laboratorio dedicato alla narrazione e alla biblioteca scolastica, ragazze e ragazzi impareranno a valorizzare la biblioteca come spazio inclusivo di narrazione, confronto e dialogo interculturale, sviluppando l'empatia e l'ascolto. L'obiettivo è trasformarli da semplici consumatori passivi a cittadini digitali e narratori critici e consapevoli, capaci di usare le nuove tecnologie e le storie per esprimersi, collaborare e costruire relazioni sane ed equilibrate sia online che offline.

→ Come lo faremo

Alterneremo circle time e letture dialogate ad attività pratiche per rielaborare le storie attraverso strumenti digitali e analogici, come podcast, fumetti, book trailer, video o decalogi. A partire da casi reali ed esperienze quotidiane dei ragazzi, il percorso vedrà l'uso di giochi di ruolo, simulazioni e sperimentazioni. A fine laboratorio, la classe realizzerà un prodotto multimediale condiviso da mostrare e mettere a disposizione dell'intera scuola e delle famiglie.

Istituto Comprensivo: 5 Imola

Scuola Secondaria di I grado Sante Zennaro

LABORATORIO: COLTI NELL'ORTO (ORTO SCOLASTICO)

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DELLA CULTURA E DELLA CREATIVITÀ, OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA DEL TERRITORIO, APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E ATTIVO

PARTNER ATTUATORE: SEACOOOP COOPERATIVA SOCIALE

	N. incontri	8
	Ore a incontro	3,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	venerdì dalle 13.00 alle 16.30, dal 09/10/2026 - 20/11/2026

→ Cosa faremo

Con Colti nell'orto, trasformiamo un angolo della scuola in un vero e proprio orto condiviso, dimostrando che coltivare la terra è prima di tutto un modo per coltivare se stessi. In questo laboratorio esperienziale, ragazze e ragazzi riscopriranno la bellezza del "fare con le mani", prendendosi cura di uno spazio pubblico e imparando da dove arriva il cibo che mangiamo. L'orto diventerà un'aula a cielo aperto per stimolare il pensiero scientifico, promuovere la sostenibilità (dalla filiera corta al compostaggio) e allenare la pazienza, la responsabilità e il lavoro di squadra.

→ Come lo faremo

Attraverso un approccio pratico e partecipativo, i ragazzi useranno attrezzi da giardinaggio veri — zappe, rastrelli e annaffiatori — per piantare semi, bulbi, ortaggi e piante aromatiche. Guidati da educatori e insegnanti, i partecipanti collaboreranno per gestire la crescita delle piante, tenendo traccia delle loro osservazioni scientifiche. Per garantire la vita dell'orto anche dopo la fine delle lezioni, stringeremo un "patto di cura" estivo tra famiglie, scuola ed educatori.

I.C. 5 IMOLA → Scuola Sante Zennaro

LABORATORIO: AGENDA 2030 IN AZIONE: MISSIONE SCUOLA SOSTENIBILE

AMBITI DI RIFERIMENTO: OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA DEL TERRITORIO, APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E ATTIVO

PARTNER ATTUATORE: TURTLES OF THE ADRIATIC ORGANIZATION APS

	N. incontri	8
	Ore a incontro	3,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	venerdì dalle 13.00 alle 16.30, dal 27/11/2026 al 29/01/2027

→ Cosa faremo

Con Agenda 2030 in azione: missione scuola sostenibile, la scuola si trasforma in un vero laboratorio di ecologia e cittadinanza attiva. I ragazzi scopriranno cosa significa “impronta ecologica” e rifletteranno sull’impatto che le nostre scelte quotidiane hanno sul pianeta, esplorando temi fondamentali come il consumo responsabile, il cambiamento climatico e la tutela degli ecosistemi terrestri e marini. Il gruppo trasformerà le idee in azioni concrete per guidare il cambiamento, diventando protagonista nella cura dell’ambiente e lasciando un segno bello, verde e duraturo.

→ Come lo faremo

Il percorso si sviluppa in tre tappe pratiche: Esplorazione e idee (attraverso dibattiti, spezzoni di documentari e brainstorming, i ragazzi analizzeranno le proprie abitudini e progetteranno soluzioni sostenibili); Comunicazione e creatività (realizzeranno elementi informativi per sensibilizzare tutta la scuola su stili di vita più ecologici); Azione sul campo e cura (gli studenti progetteranno e planteranno una piccola aiuola o uno spazio verde con piante autoctone ed erbe officinali nel giardino della scuola). I ragazzi monitoreranno la crescita della loro aiuola.

I.C. 5 IMOLA → Scuola Sante Zennaro

LABORATORIO: EDUCAZIONE DIGITALE E CITTADINANZA CONSAPEVOLE

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DEL BENESSERE, SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI, EDUCAZIONE ALLA SALUTE E AGLI STILI DI VITA SANI

PARTNER ATTUATORE: NEMESI ACES

	N. incontri	8
	Ore a incontro	3,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	venerdì dalle 13.00 alle 16.30, dal 05/02/2027 al 26/03/2027

→ Cosa faremo

Il percorso offre a studentesse e studenti uno spazio di confronto, riflessione e sperimentazione dedicato all'educazione digitale e alla cittadinanza consapevole. Attraverso metodologie attive e partecipative, i partecipanti approfondiscono temi quali identità digitale, privacy, sicurezza online, benessere digitale, utilizzo dell'intelligenza artificiale, gestione delle relazioni nei contesti digitali, cyberbullismo e verifica dell'affidabilità delle informazioni, promuovendo comportamenti responsabili.

→ Come lo faremo

Il percorso alterna momenti di approfondimento teorico e attività laboratoriali, privilegiando discussioni guidate, casi reali, simulazioni, giochi di ruolo, quiz interattivi e strumenti di intelligenza artificiale. Partendo da situazioni concrete, gli incontri favoriscono il confronto tra pari. Il percorso si conclude con la realizzazione di un elaborato collettivo, digitale o multimediale (ad esempio un decalogo della cittadinanza digitale, podcast, video o guide pratiche) da esporre negli spazi scolastici.

I.C. 5 IMOLA → Scuola Sante Zennaro

LABORATORIO: MULTISPORT CLUB

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DEL BENESSERE, SPORT

PARTNER ATTUATORE: OFFICINA IMMAGINATA SCS

	N. incontri	8
	Ore a incontro	3,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	venerdì dalle 13.00 alle 16.30, dal 02/04/2027 al 21/05/2027

→ Cosa faremo

Nel Multisport Club il movimento diventa un'occasione per divertirsi, fare amicizia e stare bene insieme. I ragazzi esploreranno diversi tipi di sport e giochi di gruppo, mettendosi alla prova sia con le discipline più classiche (come calcio o basket) sia con pratiche nuove e meno diffuse, come lo yoga. Qui non si gioca per la prestazione o per vincere a tutti i costi: al centro ci sono il rispetto, la collaborazione e una sana competizione. È un percorso pensato per aiutare ogni ragazzo a prendere maggiore consapevolezza del proprio corpo.

→ Come lo faremo

Ci muoveremo sia negli spazi della scuola sia all'esterno, alternando momenti di gioco e di esplorazione. Per gli sport di squadra tradizionali organizzeremo tornei e uscite nei campi pubblici; per le discipline meno note dedicheremo tempo alla pratica e alla scoperta dei loro benefici. Gli educatori proporranno ogni attività guidando il gruppo verso un clima accogliente e inclusivo.

Istituto Comprensivo: 6 Imola

Scuola Secondaria Andrea Costa

LABORATORIO: GDR CLUB

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DEL BENESSERE

PARTNER ATTUATORE: OFFICINA IMMAGINATA SCS



N. incontri

8



Ore a incontro

3,5 ore



Max partecipanti

20



Quando

martedì dalle 13.00 alle 16.30,
dal 06/10/2026 al 17/11/2026

→ Cosa faremo

Nel GDR Club il Gioco di Ruolo diventa un'avventura di squadra capace di favorire immaginazione, partecipazione e costruzione di relazioni. Attraverso la creazione di un proprio personaggio e la costruzione collettiva di storie, ragazzi e ragazze vestono i panni di veri eroi per affrontare sfide, risolvere problemi e prendere decisioni insieme in un ambiente sicuro, inclusivo e non competitivo. È un'occasione unica per mettersi nei panni degli altri, esplorare le proprie emozioni, fare amicizia, allenare la mente con il problem solving e un pizzico di calcolo matematico (tra dadi, punteggi e punti vita).

→ Come lo faremo

Guidati da un Master esperto, i ragazzi muovono i primi passi nel gioco conoscendo il "mondo" in cui si svolge l'avventura, creando passo dopo passo il proprio personaggio. Poi si tuffano nel cuore della storia, dove ogni scelta del gruppo cambierà la trama. A fine percorso l'esperienza sarà condivisa con la scuola e le famiglie: potranno essere realizzate miniature dei personaggi stampate in 3D, verrà utilizzata l'Intelligenza Artificiale per illustrare gli eroi e i loro racconti e verrà scritto il riassunto dell'impresa finale da mostrare e leggere in classe.

I.C. 6 IMOLA → Scuola Andrea Costa

LABORATORIO: STEM E SOSTENIBILITÀ

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DEL BENESSERE, SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI, EDUCAZIONE ALLA SALUTE E AGLI STILI DI VITA SANI

PARTNER ATTUATORE: NEMESI ACES

	N. incontri	8
	Ore a incontro	3,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	martedì dalle 13.00 alle 16.30, dal 24/11/2026 al 02/02/2027

→ Cosa faremo

Nel laboratorio STEM scopriamo il mondo della scienza e della tecnologia mettendoli al servizio dell'ambiente e della sostenibilità. In questo percorso ragazze e ragazzi esploreranno i grandi temi della tutela della natura – come la protezione degli ecosistemi marini o l'importanza degli insetti impollinatori per la biodiversità – affrontando sfide stimolanti e lavorando in squadra. Piuttosto che lezioni tradizionali, il laboratorio offre un'esperienza pratica e inclusiva in cui la tecnologia diventa uno strumento creativo per sviluppare pensiero critico, curiosità e spirito di collaborazione, aiutando i ragazzi a immaginare soluzioni concrete per un futuro più verde.

→ Come lo faremo

I partecipanti lavoreranno in piccoli gruppi alternando giochi educativi, esperimenti e sfide pratiche con strumenti tecnologici coinvolgenti come LEGO® Education SPIKE e Bee-Bot. Guidati da educatori ed esperti, i ragazzi costruiranno modelli, sperimenteranno le loro idee e risolveranno problemi concreti legati al territorio (dalla gestione dei rifiuti al risparmio energetico). Il percorso si adatterà alle materie scolastiche e si concluderà con la creazione collettiva di un prodotto digitale o fisico per mostrare a tutta la scuola e alle famiglie le scoperte e i progetti realizzati.

I.C. 6 IMOLA → Scuola Andrea Costa

LABORATORIO: CODING & MAKERSPACE CLUB

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DELLA CULTURA E DELLA CREATIVITÀ, PROMOZIONE DEL BENESSERE

PARTNER ATTUATORE: OFFICINA IMMAGINATA SCS

	N. incontri	8
	Ore a incontro	3,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	martedì dalle 13.00 alle 16.30, dal 09/02/2027 al 30/03/2027

→ Cosa faremo

Nel Coding & Makerspace Club la tecnologia incontra la fantasia per dare vita alle idee dei ragazzi. In questo laboratorio creativo e inclusivo, i partecipanti useranno la programmazione e gli strumenti da veri “maker” per progettare e costruire oggetti digitali e materiali, da piccoli robot a storie interattive. L’obiettivo non è seguire istruzioni rigide, ma sviluppare il pensiero logico, la creatività e la fiducia in sé stessi. Lavorando in squadra, ragazzi e ragazze impareranno a risolvere problemi reali, ad aiutarsi a vicenda e a scoprire che gli errori non sono fallimenti, ma tappe fondamentali per creare qualcosa di straordinario.

→ Come lo faremo

Lavoreremo con un metodo pratico e divertente basato sul computational tinkering, unendo materiali semplici come cartone e legno con tecnologie avanzate come schede elettroniche, sensori, motori e software di programmazione. Educatori esperti accompagneranno il gruppo in ogni fase: proporranno sfide stimolanti, aiuteranno a superare le difficoltà e lasceranno massima libertà di inventare e sperimentare. Ogni partecipante avrà un proprio taccuino di progetto su cui annotare idee, bozzetti, tentativi e successi, tenendo traccia della propria crescita. Non esiste un risultato “giusto” uguale per tutti.

I.C. 6 IMOLA → Scuola Andrea Costa

LABORATORIO: AGENDA 2030 IN AZIONE: MISSIONE SCUOLA SOSTENIBILE

AMBITI DI RIFERIMENTO: OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA DEL TERRITORIO, APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E ATTIVO

PARTNER ATTUATORE: TURTLES OF THE ADRIATIC ORGANIZATION APS

	N. incontri	8
	Ore a incontro	3,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	martedì dalle 13.00 alle 16.30, dal 06/04/2027 al 25/05/2027

→ Cosa faremo

Con Agenda 2030 in azione: missione scuola sostenibile, la scuola si trasforma in un vero laboratorio di ecologia e cittadinanza attiva. I ragazzi scopriranno cosa significa “impronta ecologica” e rifletteranno sull’impatto che le nostre scelte quotidiane hanno sul pianeta, esplorando temi fondamentali come il consumo responsabile, il cambiamento climatico e la tutela degli ecosistemi terrestri e marini. Il gruppo trasformerà le idee in azioni concrete per guidare il cambiamento, diventando protagonista nella cura dell’ambiente e lasciando un segno bello, verde e duraturo.

→ Come lo faremo

Il percorso si sviluppa in tre tappe pratiche: Esplorazione e idee (attraverso dibattiti, spezzoni di documentari e brainstorming, i ragazzi analizzeranno le proprie abitudini e progetteranno soluzioni sostenibili); Comunicazione e creatività (realizzeranno elementi informativi per sensibilizzare tutta la scuola su stili di vita più ecologici); Azione sul campo e cura (gli studenti progetteranno e planteranno una piccola aiuola o uno spazio verde con piante autoctone ed erbe officinali nel giardino della scuola). I ragazzi monitoreranno la crescita della loro aiuola.

Istituto Comprensivo: 7 Imola

Scuola Secondaria Luigi Orsini

LABORATORIO: AGENDA 2030 IN AZIONE: MISSIONE SCUOLA SOSTENIBILE

AMBITI DI RIFERIMENTO: OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA DEL TERRITORIO, APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E ATTIVO

PARTNER ATTUATORE: TURTLES OF THE ADRIATIC ORGANIZATION APS



N. incontri

8



Ore a incontro

3,5 ore



Max partecipanti

20



Quando

mercoledì dalle 13.00 alle 16.30,
dal 07/10/2026 al 18/11/2026

→ Cosa faremo

Con Agenda 2030 in azione: missione scuola sostenibile, la scuola si trasforma in un vero laboratorio di ecologia e cittadinanza attiva. I ragazzi scopriranno cosa significa “impronta ecologica” e rifletteranno sull’impatto che le nostre scelte quotidiane hanno sul pianeta, esplorando temi fondamentali come il consumo responsabile, il cambiamento climatico e la tutela degli ecosistemi terrestri e marini. Il gruppo trasformerà le idee in azioni concrete per guidare il cambiamento, diventando protagonista nella cura dell’ambiente e lasciando un segno bello, verde e duraturo.

→ Come lo faremo

Il percorso si sviluppa in tre tappe pratiche: Esplorazione e idee (attraverso dibattiti, spezzoni di documentari e brainstorming, i ragazzi analizzeranno le proprie abitudini e progetteranno soluzioni sostenibili); Comunicazione e creatività (realizzeranno elementi informativi per sensibilizzare tutta la scuola su stili di vita più ecologici); Azione sul campo e cura (gli studenti progetteranno e planteranno una piccola aiuola o uno spazio verde con piante autoctone ed erbe officinali nel giardino della scuola). I ragazzi monitoreranno la crescita della loro aiuola.

I.C. 7 IMOLA → Scuola Luigi Orsini

LABORATORIO: GDR CLUB

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DEL BENESSERE

PARTNER ATTUATORE: OFFICINA IMMAGINATA SCS

	N. incontri	8
	Ore a incontro	3,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	mercoledì dalle 13.00 alle 16.30, dal 25/11/2026 al 27/01/2027

→ Cosa faremo

Nel GDR Club il Gioco di Ruolo diventa un'avventura di squadra capace di favorire immaginazione, partecipazione e costruzione di relazioni. Attraverso la creazione di un proprio personaggio e la costruzione collettiva di storie, ragazzi e ragazze vestono i panni di veri eroi per affrontare sfide, risolvere problemi e prendere decisioni insieme in un ambiente sicuro, inclusivo e non competitivo. È un'occasione unica per mettersi nei panni degli altri, esplorare le proprie emozioni, fare amicizia, allenare la mente con il problem solving e un pizzico di calcolo matematico (tra dadi, punteggi e punti vita).

→ Come lo faremo

Guidati da un Master esperto, i ragazzi muovono i primi passi nel gioco conoscendo il "mondo" in cui si svolge l'avventura, creando passo dopo passo il proprio personaggio. Poi si tuffano nel cuore della storia, dove ogni scelta del gruppo cambierà la trama. A fine percorso l'esperienza sarà condivisa con la scuola e le famiglie: potranno essere realizzate miniature dei personaggi stampate in 3D, verrà utilizzata l'Intelligenza Artificiale per illustrare gli eroi e i loro racconti e verrà scritto il riassunto dell'impresa finale da mostrare e leggere in classe.

I.C. 7 IMOLA → Scuola Luigi Orsini

LABORATORIO: STEM E SOSTENIBILITÀ

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DEL BENESSERE, SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI, EDUCAZIONE ALLA SALUTE E AGLI STILI DI VITA SANI

PARTNER ATTUATORE: NEMESI ACES

	N. incontri	8
	Ore a incontro	3,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	mercoledì dalle 13.00 alle 16.30, dal 03/02/2027 al 24/03/2027

→ Cosa faremo

Nel laboratorio STEM scopriamo il mondo della scienza e della tecnologia mettendoli al servizio dell'ambiente e della sostenibilità. In questo percorso ragazze e ragazzi esploreranno i grandi temi della tutela della natura — come la protezione degli ecosistemi marini o l'importanza degli insetti impollinatori per la biodiversità — affrontando sfide stimolanti e lavorando in squadra. Piuttosto che lezioni tradizionali, il laboratorio offre un'esperienza pratica e inclusiva in cui la tecnologia diventa uno strumento creativo per sviluppare pensiero critico, curiosità e spirito di collaborazione, aiutando i ragazzi a immaginare soluzioni concrete per un futuro più verde.

→ Come lo faremo

I partecipanti lavoreranno in piccoli gruppi alternando giochi educativi, esperimenti e sfide pratiche con strumenti tecnologici coinvolgenti come LEGO® Education SPIKE e Bee-Bot. Guidati da educatori ed esperti, i ragazzi costruiranno modelli, sperimenteranno le loro idee e risolveranno problemi concreti legati al territorio (dalla gestione dei rifiuti al risparmio energetico). Il percorso si adatterà alle materie scolastiche e si concluderà con la creazione collettiva di un prodotto digitale o fisico per mostrare a tutta la scuola e alle famiglie le scoperte e i progetti realizzati.

I.C. 7 IMOLA → Scuola Luigi Orsini

LABORATORIO: VIDEOGAME CLUB

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DEL BENESSERE

PARTNER ATTUATORE: OFFICINA IMMAGINATA SCS

	N. incontri	8
	Ore a incontro	3,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	mercoledì dalle 13.00 alle 16.30, dal 31/03/2027 al 19/05/2027

→ Cosa faremo

Il videogame club è un luogo di condivisione dove i videogiochi non sono un semplice passatempo, ma un vero spazio per incontrarsi, collaborare e mettersi alla prova. Si esplorano insieme giochi cooperativi a schermo condiviso, analizzando sia le storie e i personaggi sia le regole e le sfide che ci si trova di fronte. È un'occasione per sentirsi autonomi, capaci e parte di una vera squadra, scoprendo quanto il mondo dei videogiochi sia ricco di significati da condividere.

→ Come lo faremo

I ragazzi si mettono in gioco insieme attorno alle postazioni di gioco. Si alternano al controller con un sistema di turni chiaro, ma la partita non finisce per chi è "in panchina": chi aspetta resta protagonista osservando l'azione, suggerendo strategie e confrontandosi con chi sta giocando. Gli educatori accompagnano la riflessione in ogni sessione, per rileggere l'esperienza vissuta, imparare a gestire le emozioni e fare scelte di squadra.

Istituto Comprensivo: Castel San Pietro Terme

Scuola Secondaria di I grado Pizzigotti-Castel San Pietro Terme

LABORATORIO: AGENDA 2030 IN AZIONE: MISSIONE SCUOLA SOSTENIBILE

AMBITI DI RIFERIMENTO: OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA
DEL TERRITORIO, APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E ATTIVO

PARTNER ATTUATORE: TURTLES OF THE ADRIATIC ORGANIZATION APS

	N. incontri	8
	Ore a incontro	2,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	lunedì dalle 14.00 alle 16.30, dal 05/10/2026 al 23/11/2026

→ Cosa faremo

Con Agenda 2030 in azione: missione scuola sostenibile, la scuola si trasforma in un vero laboratorio di ecologia e cittadinanza attiva. I ragazzi scopriranno cosa significa "impronta ecologica" e rifletteranno sull'impatto che le nostre scelte quotidiane hanno sul pianeta, esplorando temi fondamentali come il consumo responsabile, il cambiamento climatico e la tutela degli ecosistemi terrestri e marini. Il gruppo trasformerà le idee in azioni concrete per guidare il cambiamento, diventando protagonista nella cura dell'ambiente e lasciando un segno bello, verde e duraturo.

→ Come lo faremo

Il percorso si sviluppa in tre tappe pratiche: Esplorazione e idee (attraverso dibattiti, spezzoni di documentari e brainstorming, i ragazzi analizzeranno le proprie abitudini e progetteranno soluzioni sostenibili); Comunicazione e creatività (realizzeranno elementi informativi per sensibilizzare tutta la scuola su stili di vita più ecologici); Azione sul campo e cura (gli studenti progetteranno e planteranno una piccola aiuola o uno spazio verde con piante autoctone ed erbe officinali nel giardino della scuola). I ragazzi monitoreranno la crescita della loro aiuola.

I.C. CASTEL SAN PIETRO TERME → Scuola Pizzigotti

LABORATORIO: GDR CLUB

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DEL BENESSERE

PARTNER ATTUATORE: OFFICINA IMMAGINATA SCS

	N. incontri	8
	Ore a incontro	2,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	lunedì dalle 14.00 alle 16.30, dal 30/11/2026 al 08/02/2027

→ Cosa faremo

Nel GDR Club il Gioco di Ruolo diventa un'avventura di squadra capace di favorire immaginazione, partecipazione e costruzione di relazioni. Attraverso la creazione di un proprio personaggio e la costruzione collettiva di storie, ragazzi e ragazze vestono i panni di veri eroi per affrontare sfide, risolvere problemi e prendere decisioni insieme in un ambiente sicuro, inclusivo e non competitivo. È un'occasione unica per mettersi nei panni degli altri, esplorare le proprie emozioni, fare amicizia, allenare la mente con il problem solving e un pizzico di calcolo matematico (tra dadi, punteggi e punti vita).

→ Come lo faremo

Guidati da un Master esperto, i ragazzi muovono i primi passi nel gioco conoscendo il "mondo" in cui si svolge l'avventura, creando passo dopo passo il proprio personaggio. Poi si tuffano nel cuore della storia, dove ogni scelta del gruppo cambierà la trama. A fine percorso l'esperienza sarà condivisa con la scuola e le famiglie: potranno essere realizzate miniature dei personaggi stampate in 3D, verrà utilizzata l'Intelligenza Artificiale per illustrare gli eroi e i loro racconti e verrà scritto il riassunto dell'impresa finale da mostrare e leggere in classe.

I.C. CASTEL SAN PIETRO TERME → Scuola Pizzigotti

LABORATORIO: VIDEOGAME CLUB

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DEL BENESSERE

PARTNER ATTUATORE: OFFICINA IMMAGINATA SCS

	N. incontri	8
	Ore a incontro	2,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	lunedì dalle 14.00 alle 16.30, dal 15/02/2027 al 05/04/2027

→ Cosa faremo

Il videogame club è un luogo di condivisione dove i videogiochi non sono un semplice passatempo, ma un vero spazio per incontrarsi, collaborare e mettersi alla prova. Si esplorano insieme giochi cooperativi a schermo condiviso, analizzando sia le storie e i personaggi sia le regole e le sfide che ci si trova di fronte. È un'occasione per sentirsi autonomi, capaci e parte di una vera squadra, scoprendo quanto il mondo dei videogiochi sia ricco di significati da condividere.

→ Come lo faremo

I ragazzi si mettono in gioco insieme attorno alle postazioni di gioco. Si alternano al controller con un sistema di turni chiaro, ma la partita non finisce per chi è "in panchina": chi aspetta resta protagonista osservando l'azione, suggerendo strategie e confrontandosi con chi sta giocando. Gli educatori accompagnano la riflessione in ogni sessione, per rileggere l'esperienza vissuta, imparare a gestire le emozioni e fare scelte di squadra.

I.C. CASTEL SAN PIETRO TERME → Scuola Pizzigotti

LABORATORIO: STEM E SOSTENIBILITÀ

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DEL BENESSERE, SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI, EDUCAZIONE ALLA SALUTE E AGLI STILI DI VITA SANI

PARTNER ATTUATORE: NEMESI ACES

	N. incontri	8
	Ore a incontro	2,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	lunedì dalle 14.00 alle 16.30, dal 12/04/2027 al 31/05/2027

→ Cosa faremo

Nel laboratorio STEM scopriamo il mondo della scienza e della tecnologia mettendoli al servizio dell'ambiente e della sostenibilità. In questo percorso ragazze e ragazzi esploreranno i grandi temi della tutela della natura — come la protezione degli ecosistemi marini o l'importanza degli insetti impollinatori per la biodiversità — affrontando sfide stimolanti e lavorando in squadra. Piuttosto che lezioni tradizionali, il laboratorio offre un'esperienza pratica e inclusiva in cui la tecnologia diventa uno strumento creativo per sviluppare pensiero critico, curiosità e spirito di collaborazione, aiutando i ragazzi a immaginare soluzioni concrete per un futuro più verde.

→ Come lo faremo

I partecipanti lavoreranno in piccoli gruppi alternando giochi educativi, esperimenti e sfide pratiche con strumenti tecnologici coinvolgenti come LEGO® Education SPIKE e Bee-Bot. Guidati da educatori ed esperti, i ragazzi costruiranno modelli, sperimenteranno le loro idee e risolveranno problemi concreti legati al territorio (dalla gestione dei rifiuti al risparmio energetico). Il percorso si adatterà alle materie scolastiche e si concluderà con la creazione collettiva di un prodotto digitale o fisico per mostrare a tutta la scuola e alle famiglie le scoperte e i progetti realizzati.

Istituto Comprensivo: Borgo Tossignano

Scuola Secondaria San Bartolomeo Apostolo Casalfiumanese

LABORATORIO: AGENDA 2030 IN AZIONE: MISSIONE SCUOLA SOSTENIBILE

AMBITI DI RIFERIMENTO: OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA
DEL TERRITORIO, APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E ATTIVO

PARTNER ATTUATORE: TURTLES OF THE ADRIATIC ORGANIZATION APS



N. incontri

8



Ore a incontro

3 ore



Max partecipanti

20



Quando

mercoledì dalle 13.00 alle 16.00,
dal 07/04/2027 al 26/05/2027

→ Cosa faremo

Con Agenda 2030 in azione: missione scuola sostenibile, la scuola si trasforma in un vero laboratorio di ecologia e cittadinanza attiva. I ragazzi scopriranno cosa significa "impronta ecologica" e rifletteranno sull'impatto che le nostre scelte quotidiane hanno sul pianeta, esplorando temi fondamentali come il consumo responsabile, il cambiamento climatico e la tutela degli ecosistemi terrestri e marini. Il gruppo trasformerà le idee in azioni concrete per guidare il cambiamento, diventando protagonista nella cura dell'ambiente e lasciando un segno bello, verde e duraturo.

→ Come lo faremo

Il percorso si sviluppa in tre tappe pratiche: Esplorazione e idee (attraverso dibattiti, spezzoni di documentari e brainstorming, i ragazzi analizzeranno le proprie abitudini e progetteranno soluzioni sostenibili); Comunicazione e creatività (realizzeranno elementi informativi per sensibilizzare tutta la scuola su stili di vita più ecologici); Azione sul campo e cura (gli studenti progetteranno e planteranno una piccola aiuola o uno spazio verde con piante autoctone ed erbe officinali nel giardino della scuola). I ragazzi monitoreranno la crescita della loro aiuola.

Scuola Secondaria di I grado San Bartolomeo Apostolo Fontanelice

LABORATORIO: VIDEOGAME CLUB

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DEL BENESSERE

PARTNER ATTUATORE: OFFICINA IMMAGINATA SCS



N. incontri

8



Ore a incontro

3 ore



Max partecipanti

20



Quando

mercoledì dalle 13.15 alle 16.15,
dal 07/10/2026 al 18/11/2026

→ Cosa faremo

Il videogame club è un luogo di condivisione dove i videogiochi non sono un semplice passatempo, ma un vero spazio per incontrarsi, collaborare e mettersi alla prova. Si esplorano insieme giochi cooperativi a schermo condiviso, analizzando sia le storie e i personaggi sia le regole e le sfide che ci si trova di fronte. È un'occasione per sentirsi autonomi, capaci e parte di una vera squadra, scoprendo quanto il mondo dei videogiochi sia ricco di significati da condividere.

→ Come lo faremo

I ragazzi si mettono in gioco insieme attorno alle postazioni di gioco. Si alternano al controller con un sistema di turni chiaro, ma la partita non finisce per chi è "in panchina": chi aspetta resta protagonista osservando l'azione, suggerendo strategie e confrontandosi con chi sta giocando. Gli educatori accompagnano la riflessione in ogni sessione, per rileggere l'esperienza vissuta, imparare a gestire le emozioni e fare scelte di squadra.

Scuola Secondaria di I grado San Bartolomeo Apostolo Borgo Tossignano

LABORATORIO: I CUSTODI DEL FIUME

**AMBITI DI RIFERIMENTO: OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA
DEL TERRITORIO, APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E ATTIVO**

PARTNER ATTUATORE: TURTLES OF THE ADRIATIC ORGANIZATION APS



N. incontri

8



Ore a incontro

3 ore



Max partecipanti

20



Quando

mercoledì dalle 13.20 alle 16.20,
dal 10/02/2027 al 31/03/2027

→ Cosa faremo

Con I custodi del fiume, i ragazzi diventano i protettori e i divulgatori della natura del territorio. Attraverso il percorso esploreremo gli ambienti fluviali e acquatici vicino a scuola per far riscoprire a tutti il loro valore ecologico e sociale. Non si tratterà solo di studiare la natura, ma di viverla in prima persona: gli studenti svilupperanno competenze manuali, senso di responsabilità e spirito di squadra, trasformandosi in vere e proprie guide per i propri coetanei e per tutta la comunità locale.

→ Come lo faremo

Il laboratorio si articola in attività pratiche sul campo e incontri di progettazione insieme ad educatori ed esperti. Dopo una prima fase di osservazione diretta lungo i corsi d'acqua, i ragazzi si metteranno all'opera nei laboratori manuali per realizzare una speciale segnaletica e dei pannelli informativi tattili e inclusivi, utilizzando materiali naturali (legno, foglie, sassi) e linguaggi accessibili come la CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa). La segnaletica e i cartelli informativi verranno posizionati lungo le rive del fiume per guidare i cittadini.

Scuola Secondaria di I grado San Bartolomeo Apostolo Castel Del Rio

LABORATORIO: MULTISPORT CLUB

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DEL BENESSERE, SPORT

PARTNER ATTUATORE: OFFICINA IMMAGINATA SCS



N. incontri

8



Ore a incontro

3 ore



Max partecipanti

20



Quando

mercoledì dalle 13.20 alle 16.20,
dal 25/11/2026 al 27/01/2027

→ Cosa faremo

Nel Multisport Club il movimento diventa un'occasione per divertirsi, fare amicizia e stare bene insieme. I ragazzi esploreranno diversi tipi di sport e giochi di gruppo, mettendosi alla prova sia con le discipline più classiche (come calcio o basket) sia con pratiche nuove e meno diffuse, come lo yoga. Qui non si gioca per la prestazione o per vincere a tutti i costi: al centro ci sono il rispetto, la collaborazione e una sana competizione. È un percorso pensato per aiutare ogni ragazzo a prendere maggiore consapevolezza del proprio corpo.

→ Come lo faremo

Ci muoveremo sia negli spazi della scuola sia all'esterno, alternando momenti di gioco e di esplorazione. Per gli sport di squadra tradizionali organizzeremo tornei e uscite nei campi pubblici; per le discipline meno note dedicheremo tempo alla pratica e alla scoperta dei loro benefici. Gli educatori proporranno ogni attività guidando il gruppo verso un clima accogliente e inclusivo.

Istituto Comprensivo: Dozza Imolese

Scuola Secondaria di I grado Aldo Moro-Toscanella

LABORATORIO: COLTI NELL'ORTO (ORTO SCOLASTICO)

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DELLA CULTURA E DELLA CREATIVITÀ, OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA DEL TERRITORIO, APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E ATTIVO

PARTNER ATTUATORE: SEACOOOP COOPERATIVA SOCIALE

	N. incontri	8
	Ore a incontro	2,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	giovedì dalle 14.00 alle 16.30, dal 26/11/2026 al 28/01/2027

→ Cosa faremo

Con Colti nell'orto, trasformiamo un angolo della scuola in un vero e proprio orto condiviso, dimostrando che coltivare la terra è prima di tutto un modo per coltivare se stessi. In questo laboratorio esperienziale, ragazze e ragazzi riscopriranno la bellezza del "fare con le mani", prendendosi cura di uno spazio pubblico e imparando da dove arriva il cibo che mangiamo. L'orto diventerà un'aula a cielo aperto per stimolare il pensiero scientifico, promuovere la sostenibilità (dalla filiera corta al compostaggio) e allenare la pazienza, la responsabilità e il lavoro di squadra.

→ Come lo faremo

Attraverso un approccio pratico e partecipativo, i ragazzi useranno attrezzi da giardinaggio veri — zappe, rastrelli e annaffiatori — per piantare semi, bulbi, ortaggi e piante aromatiche. Guidati da educatori e insegnanti, i partecipanti collaboreranno per gestire la crescita delle piante, tenendo traccia delle loro osservazioni scientifiche. Per garantire la vita dell'orto anche dopo la fine delle lezioni, stringeremo un "patto di cura" estivo tra famiglie, scuola ed educatori.

I.C. DOZZA IMOLESE → Scuola Aldo Moro-Toscanella

LABORATORIO: STEM E SOSTENIBILITÀ

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DEL BENESSERE, SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI, EDUCAZIONE ALLA SALUTE E AGLI STILI DI VITA SANI

PARTNER ATTUATORE: NEMESI ACES

	N. incontri	8
	Ore a incontro	2,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	giovedì dalle 14.00 alle 16.30, dal 01/04/2027 al 20/05/2027

→ Cosa faremo

Nel laboratorio STEM scopriamo il mondo della scienza e della tecnologia mettendoli al servizio dell'ambiente e della sostenibilità. In questo percorso ragazze e ragazzi esploreranno i grandi temi della tutela della natura — come la protezione degli ecosistemi marini o l'importanza degli insetti impollinatori per la biodiversità — affrontando sfide stimolanti e lavorando in squadra. Piuttosto che lezioni tradizionali, il laboratorio offre un'esperienza pratica e inclusiva in cui la tecnologia diventa uno strumento creativo per sviluppare pensiero critico, curiosità e spirito di collaborazione, aiutando i ragazzi a immaginare soluzioni concrete per un futuro più verde.

→ Come lo faremo

I partecipanti lavoreranno in piccoli gruppi alternando giochi educativi, esperimenti e sfide pratiche con strumenti tecnologici coinvolgenti come LEGO® Education SPIKE e Bee-Bot. Guidati da educatori ed esperti, i ragazzi costruiranno modelli, sperimenteranno le loro idee e risolveranno problemi concreti legati al territorio (dalla gestione dei rifiuti al risparmio energetico). Il percorso si adatterà alle materie scolastiche e si concluderà con la creazione collettiva di un prodotto digitale o fisico per mostrare a tutta la scuola e alle famiglie le scoperte e i progetti realizzati.

Scuola Secondaria di I grado Papa Giovanni Paolo II-Castel Guelfo

LABORATORIO: CODING & MAKERSPACE CLUB

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DELLA CULTURA
E DELLA CREATIVITÀ, PROMOZIONE DEL BENESSERE

PARTNER ATTUATORE: OFFICINA IMMAGINATA SCS

	N. incontri	8
	Ore a incontro	2,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	giovedì dalle 14.00 alle 16.30, dal 08/10/2026 al 19/11/2026

→ Cosa faremo

Nel Coding & Makerspace Club la tecnologia incontra la fantasia per dare vita alle idee dei ragazzi. In questo laboratorio creativo e inclusivo, i partecipanti useranno la programmazione e gli strumenti da veri "maker" per progettare e costruire oggetti digitali e materiali, da piccoli robot a storie interattive. L'obiettivo non è seguire istruzioni rigide, ma sviluppare il pensiero logico, la creatività e la fiducia in sé stessi. Lavorando in squadra, ragazzi e ragazze impareranno a risolvere problemi reali, ad aiutarsi a vicenda e a scoprire che gli errori non sono fallimenti, ma tappe fondamentali per creare qualcosa di straordinario.

→ Come lo faremo

Lavoreremo con un metodo pratico e divertente basato sul computational tinkering, unendo materiali semplici come cartone e legno con tecnologie avanzate come schede elettroniche, sensori, motori e software di programmazione. Educatori esperti accompagneranno il gruppo in ogni fase: proporranno sfide stimolanti, aiuteranno a superare le difficoltà e lasceranno massima libertà di inventare e sperimentare. Ogni partecipante avrà un proprio taccuino di progetto su cui annotare idee, bozzetti, tentativi e successi, tenendo traccia della propria crescita. Non esiste un risultato "giusto" uguale per tutti.

Scuola Secondaria di I grado Papa Giovanni Paolo II-Castel Guelfo

LABORATORIO: I CUSTODI DEL FIUME

AMBITI DI RIFERIMENTO: OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA
DEL TERRITORIO, APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E ATTIVO

PARTNER ATTUATORE: TURTLES OF THE ADRIATIC ORGANIZATION APS



N. incontri

8



Ore a incontro

2,5 ore



Max partecipanti

20



Quando

giovedì dalle 14.00 alle 16.30,
dal 04/02/2027 al 25/03/2027

→ Cosa faremo

Con I custodi del fiume, i ragazzi diventano i protettori e i divulgatori della natura del territorio. Attraverso il percorso esploreremo gli ambienti fluviali e acquatici vicino a scuola per far riscoprire a tutti il loro valore ecologico e sociale. Non si tratterà solo di studiare la natura, ma di viverla in prima persona: gli studenti svilupperanno competenze manuali, senso di responsabilità e spirito di squadra, trasformandosi in vere e proprie guide per i propri coetanei e per tutta la comunità locale.

→ Come lo faremo

Il laboratorio si articola in attività pratiche sul campo e incontri di progettazione insieme ad educatori ed esperti. Dopo una prima fase di osservazione diretta lungo i corsi d'acqua, i ragazzi si metteranno all'opera nei laboratori manuali per realizzare una speciale segnaletica e dei pannelli informativi tattili e inclusivi, utilizzando materiali naturali (legno, foglie, sassi) e linguaggi accessibili come la CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa). La segnaletica e i cartelli informativi verranno posizionati lungo le rive del fiume per guidare i cittadini.

Istituto Comprensivo: Medicina

Scuola Secondaria di I grado G. Simoni - Medicina

LABORATORIO: STORYTELLING E BIBLIOTECA SCOLASTICA

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DELLA CULTURA E DELLA CREATIVITÀ,
PROMOZIONE DEL BENESSERE, SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI

PARTNER ATTUATORE: NEMESI ACES

	N. incontri	8
	Ore a incontro	2,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	venerdì dalle 14.00 alle 16.30, dal 09/10/2026 al 20/11/2026

→ Cosa faremo

Attraverso il laboratorio dedicato alla narrazione e alla biblioteca scolastica, ragazze e ragazzi impareranno a valorizzare la biblioteca come spazio inclusivo di narrazione, confronto e dialogo interculturale, sviluppando l'empatia e l'ascolto. L'obiettivo è trasformarli da semplici consumatori passivi a cittadini digitali e narratori critici e consapevoli, capaci di usare le nuove tecnologie e le storie per esprimersi, collaborare e costruire relazioni sane ed equilibrate sia online che offline.

→ Come lo faremo

Alterneremo circle time e letture dialogate ad attività pratiche per rielaborare le storie attraverso strumenti digitali e analogici, come podcast, fumetti, book trailer, video o decalogi. A partire da casi reali ed esperienze quotidiane dei ragazzi, il percorso vedrà l'uso di giochi di ruolo, simulazioni e sperimentazioni. A fine laboratorio, la classe realizzerà un prodotto multimediale condiviso da mostrare e mettere a disposizione dell'intera scuola e delle famiglie.

I.C. Medicina → Scuola G. Simoni

LABORATORIO: I CUSTODI DEL FIUME

AMBITI DI RIFERIMENTO: OUTDOOR EDUCATION E CONOSCENZA DEL TERRITORIO, APPRENDIMENTO ESPERIENZIALE E ATTIVO

PARTNER ATTUATORE: TURTLES OF THE ADRIATIC ORGANIZATION APS

	N. incontri	8
	Ore a incontro	2,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	venerdì dalle 14.00 alle 16.30, dal 27/11/2026 al 29/01/2027

→ Cosa faremo

Con I custodi del fiume, i ragazzi diventano i protettori e i divulgatori della natura del territorio. Attraverso il percorso esploreremo gli ambienti fluviali e acquatici vicino a scuola per far riscoprire a tutti il loro valore ecologico e sociale. Non si tratterà solo di studiare la natura, ma di viverla in prima persona: gli studenti svilupperanno competenze manuali, senso di responsabilità e spirito di squadra, trasformandosi in vere e proprie guide per i propri coetanei e per tutta la comunità locale.

→ Come lo faremo

Il laboratorio si articola in attività pratiche sul campo e incontri di progettazione insieme ad educatori ed esperti. Dopo una prima fase di osservazione diretta lungo i corsi d'acqua, i ragazzi si metteranno all'opera nei laboratori manuali per realizzare una speciale segnaletica e dei pannelli informativi tattili e inclusivi, utilizzando materiali naturali (legno, foglie, sassi) e linguaggi accessibili come la CAA (Comunicazione Aumentativa Alternativa). La segnaletica e i cartelli informativi verranno posizionati lungo le rive del fiume per guidare i cittadini.

I.C. Medicina → Scuola G. Simoni

LABORATORIO: EDUCAZIONE DIGITALE E CITTADINANZA CONSAPEVOLE

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DEL BENESSERE, SVILUPPO DELLE COMPETENZE DIGITALI, EDUCAZIONE ALLA SALUTE E AGLI STILI DI VITA SANI

PARTNER ATTUATORE: NEMESI ACES

	N. incontri	8
	Ore a incontro	2,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	venerdì dalle 14.00 alle 16.30, dal 05/02/2027 al 26/03/2027

→ Cosa faremo

Il percorso offre a studentesse e studenti uno spazio di confronto, riflessione e sperimentazione dedicato all'educazione digitale e alla cittadinanza consapevole. Attraverso metodologie attive e partecipative, i partecipanti approfondiscono temi quali identità digitale, privacy, sicurezza online, benessere digitale, utilizzo dell'intelligenza artificiale, gestione delle relazioni nei contesti digitali, cyberbullismo e verifica dell'affidabilità delle informazioni, promuovendo comportamenti responsabili.

→ Come lo faremo

Il percorso alterna momenti di approfondimento teorico e attività laboratoriali, privilegiando discussioni guidate, casi reali, simulazioni, giochi di ruolo, quiz interattivi e strumenti di intelligenza artificiale. Partendo da situazioni concrete, gli incontri favoriscono il confronto tra pari. Il percorso si conclude con la realizzazione di un elaborato collettivo, digitale o multimediale (ad esempio un decalogo della cittadinanza digitale, podcast, video o guide pratiche) da esporre negli spazi scolastici.

I.C. Medicina → Scuola G. Simoni

LABORATORIO: MULTISPORT CLUB

AMBITI DI RIFERIMENTO: PROMOZIONE DEL BENESSERE, SPORT

PARTNER ATTUATORE: OFFICINA IMMAGINATA SCS

	N. incontri	8
	Ore a incontro	2,5 ore
	Max partecipanti	20
	Quando	venerdì dalle 14.00 alle 16.30, dal 02/04/2027 al 21/05/2027

→ Cosa faremo

Nel Multisport Club il movimento diventa un'occasione per divertirsi, fare amicizia e stare bene insieme. I ragazzi esploreranno diversi tipi di sport e giochi di gruppo, mettendosi alla prova sia con le discipline più classiche (come calcio o basket) sia con pratiche nuove e meno diffuse, come lo yoga. Qui non si gioca per la prestazione o per vincere a tutti i costi: al centro ci sono il rispetto, la collaborazione e una sana competizione. È un percorso pensato per aiutare ogni ragazzo a prendere maggiore consapevolezza del proprio corpo.

→ Come lo faremo

Ci muoveremo sia negli spazi della scuola sia all'esterno, alternando momenti di gioco e di esplorazione. Per gli sport di squadra tradizionali organizzeremo tornei e uscite nei campi pubblici; per le discipline meno note dedicheremo tempo alla pratica e alla scoperta dei loro benefici. Gli educatori proporranno ogni attività guidando il gruppo verso un clima accogliente e inclusivo.

