



TOOLKIT

EDUcantiere

**Modelli e strumenti per facilitare
pratiche di cittadinanza attiva
attraverso il gioco e la creatività**





TOOLKIT

EDUcantiere

**Modelli e strumenti per facilitare
pratiche di cittadinanza attiva
attraverso il gioco e la creatività**



Indice

Chi siamo	5
• Cantiere Giovani	7
• Coordinamento per lo Sviluppo Locale	8
EduCantiere: l'approccio educativo e l'esperienza progettuale	11
• Il progetto	13
• Il contesto	14
• Le Attività realizzate	16
• L'approccio educativo	27
• La Metodologia	30
Schede didattiche e laboratoriali	35
• Workshop da realizzare all'aperto o nei Centri Educativi	39
Serigrafia	40
Stampa sperimentale	43
La carta che fa nascere un fiore	61
• Laboratori da realizzare in aula o nei Centri Educativi	65
Cementopoli	66
Punti di vista	69
Equilibrio sostenibile	71
• Attività da realizzare in strada o in piazza	75
Percorso ad ostacoli	76
Cementopoli BIG	79
Stress test	81



Chi Siamo



Chi Siamo

Cantiere Giovani

Cantiere Giovani è un'organizzazione non profit fondata nel 2001 ed ha lo scopo di promuovere l'inclusione, la partecipazione, l'impegno civile e la cittadinanza attiva dei giovani e dei partecipanti in generale.

Promuove iniziative a livello locale, nazionale ed internazionale. L'organizzazione ha ricevuto diversi riconoscimenti nazionali ed europei per l'impegno profuso, il metodo innovativo applicato ed i risultati raggiunti.

La metodologia d'elezione dei suoi interventi è quella dell'educazione non formale, differentemente modulata a seconda dei differenti contesti di applicazione, che possono essere essi stessi formali, non-formali ed informali.

Si ispira agli articoli 3, 22, 45 e 118 della Costituzione Italiana, e promuove il diritto all'inclusione, la cittadinanza attiva, la cooperazione a carattere di mutualità e senza fini di speculazione privata, favorendo l'autonoma iniziativa dei partecipanti per lo svolgimento di attività di interesse generale.

Obiettivi dell'organizzazione

- Promuovere interventi educativi basati su una pedagogia sperimentale e l'educazione non formale
- Coinvolgere i giovani in progetti ed iniziative che favoriscono l'impegno verso la comunità e la loro l'autonomia



- Sviluppare interventi finalizzati alla coesione sociale e la cooperazione tra i partecipanti
- Implementare azioni di contrasto al disagio soggetti considerati fragili
- Supportare lo sviluppo e l'efficacia degli Enti, Scuole e Organizzazioni
- Favorire azioni sperimentali nell'ambito sociale, culturale, economico e per la sostenibilità ambientale finalizzati al rispetto delle diversità, lo sviluppo di una comunità più giusta e solidale
- Rafforzare il potere dei partecipanti attraverso la valorizzazione delle loro competenze di cittadinanza per aumentare le loro possibilità di difendere i propri diritti e promuovere azioni in favore della collettività
- Costruire alleanze e collaborazioni indispensabili per risolvere i conflitti e promuovere i diritti

Coordinamento per lo Sviluppo Locale

Il Coordinamento per lo Sviluppo Locale è una rete associativa di organizzazioni non profit operanti nell'area tra Napoli e Caserta.

In quest'area urbana, dove i diversi comuni formano un'unica conurbazione, da troppi anni si stabiliscono record negativi a livello nazionale, rispetto a disagio sociale, povertà, degrado e vivibilità.

La rete vuole rafforzare la sinergia tra chi opera in questo settore, supportare e favorire maggiore stabilità e impegno delle politiche locali e far sentire una voce unica a livello nazionale ed europeo di denuncia e contrasto al disagio sociale e del territorio e di proposte coordinate per lo sviluppo.



Obiettivi del Coordinamento

- Promuovere la trasparenza degli interventi promossi dalle organizzazioni della rete e il rafforzamento dei principi e dei processi democratici
- Favorire lo sviluppo di una rete stabile capace di confrontarsi e stimolare cambiamenti in collaborazione con le istituzioni, ed essere soprattutto un esempio di intervento democratico e partecipativo basato sui principi della legalità e della trasparenza



EduCantiere: l'approccio educativo e l'esperienza progettuale



EduCantiere: l'approccio educativo e l'esperienza progettuale

Il progetto

"EduCantiere" è un progetto realizzato da Cantiere Giovani in collaborazione con il CSL Coordinamento per lo Sviluppo Locale da maggio a novembre 2021 e rivolto a bambine/i e ragazze/i residenti nell'area nord della Città Metropolitana di Napoli.

Il progetto ha messo in campo un intervento integrato in favore dei minori ponendo al centro il gioco, inteso come occasione per tornare insieme dopo le restrizioni alla vita sociale dovute alla pandemia, ma inteso anche come opzione educativa e di riscoperta di un rapporto nuovo con l'ambiente e la città, con i contesti sociali e la comunità.

Le attività di progetto si sono concentrate su quattro comuni dell'hinterland napoletano, ovvero Frattamaggiore, Frattaminore, Cardito e Crispano. Cruciale per l'efficacia e l'estensione territoriale degli interventi progettuali è stata la collaborazione con il CSL Coordinamento per lo Sviluppo Locale, una rete associativa composta da 33 organizzazioni non profit operanti nell'area tra Napoli e Caserta e due partner associati (Federconsumatori Napoli e Caritas Diocesana di Aversa).

Educantiere nasce dall'idea di recuperare tempi e spazi di aggregazione e cooperazione tra i bambini e i ragazzi, dopo le restrizioni generalizzate per contenere il contagio pandemico, ponendo la cooperazione come perno dell'esperienza ludica attorno a cui sono state ideate le attività di progetto.



Il contesto

I quattro comuni scenario dell'intervento condividono il triste primato di essere tra i 20 più cementificati d'Italia, in un'area urbana in cui il consumo di suolo e la conseguente mancanza di spazi verdi si associa ad alti tassi di densità abitativa. Questo si traduce in mancanza di luoghi per il gioco e per un'aggregazione spontanea dei minori che non sia organizzata in base alle logiche del consumo.

Due sono stati gli elementi che hanno contraddistinto maggiormente la vita dei minori in epoca di lockdown, didattica a distanza, restrizioni agli assembramenti.

In primis il venir meno improvviso di quella continuità relazionale con coetanei, insegnanti, educatori, con il mondo scuola in generale e le altre agenzie educative, che il filtro delle attività online non sempre è riuscito a salvaguardare.

In secondo luogo il venir meno del gioco spontaneo, tra gli eventi maggiormente formativi dell'infanzia, poiché nell'auto gestione e autoregolamentazione i bambini sperimentano l'autonomia, saggiando i propri limiti e quelli altrui, stabilendo regole condivise o quantomeno sforzandosi di disegnarne tali da tener conto delle esigenze degli altri. In ultima istanza è l'esercizio di una conoscenza profonda con i coetanei nell'ottica del raggiungimento di una soddisfazione comune e condivisa, che apre al mondo esterno e rafforza l'autostima.





Le Attività realizzate

1. CGioco

Sono stati realizzati laboratori ludico-educativi, con giochi cooperativi, atelier creativi, workshop tecnologici, attività di costruzione di giochi con materiali di riciclo, workshop di stampa sperimentale.

Queste attività sono state sviluppate presso i Centri socio-educativi gestiti da Cantiere Giovani nei territori di Frattamaggiore, Frattaminore, Cardito e Crispano, nei Centri Estivi organizzati da Cantiere Giovani e presso le Scuole con cui Cantiere Giovani è convenzionata o ha protocolli d'intesa.

Nel periodo estivo e autunnale sono state realizzate 36 escursioni (nove per ciascuno dei quattro gruppi di minori coinvolti, con destinazione Bosco di Capodimonte, Fattoria didattica Fuori di Zucca, Città della Scienza, Stadio Don Carmine D'Angelo, Giardini della Reggia di Caserta, Centro storico di Napoli, Spiaggia di Capo Miseno, Oasi di San Silvestro, Casertavecchia.

Hanno partecipato all'azione CGioco 20 minori per ciascuno dei comuni oggetto dell'intervento, per un totale di 80 minori coinvolti nella fascia di età 6-17 anni (60 under 12 anni e 20 over 12 anni).

Obiettivi raggiunti con CGioco

- Sono stati raggiunti e coinvolti 80 minori tra i 6 e 17 anni in attività di educazione non formale e ludico aggregative
- È stato favorito lo sviluppo di competenze trasversali in 80 minori tra i 6 e i 17 anni grazie alla realizzazione di laboratori creativi, tecnologici, di costruzione di giochi da materiali di riciclo, di stampa sperimentale
- Sono state favorite esperienze di peer education tra gli 80 destinatari delle attività laboratoriali e i 1000 bambini e ragazzi coinvolti nelle attività nelle piazze e nei
- È stata potenziata una rete di soggetti locali che ha visto alleati le



associazioni costituite in ATS con le scuole e i comuni che hanno ospitato le iniziative e le famiglie che vi hanno aderito

Punti di forza di CGioco

La metodologia utilizzata ha costituito un fattore di successo dell'intero progetto, consentendo di raggiungere pienamente tutti i risultati prefissati. Si è promosso il gioco non come mero intrattenimento per i più piccoli, ma come possibilità di espressione di sé stessi e di cooperazione con gli altri.

Il gioco dunque è stato sperimentato come occasione per tornare insieme dopo le restrizioni dettate dalla pandemia, recuperando una dimensione aggregativa e di esplorazione nel gioco di idee nuove, di competenze, di possibilità esistenziali.

I minori coinvolti hanno potuto progettare e poi realizzare i propri giochi, utilizzando materiali da riciclo e dando vita nuova a vecchi oggetti nella logica dell'up-cycling. Dalle loro idee e dalla loro cooperazione sono nati i giochi con cui divertirsi e coinvolgere coetanei nelle strade e nelle piazze

Il carattere innovativo della metodologia proposta, la sua versatilità e capacità di adattarsi a contesti formali, non formali ed informali, ha consentito di raggiungere e coinvolgere attivamente tutti i destinatari previsti in fase di ideazione dell'idea progettuale. Un coinvolgimento che è andato via via estendendosi ad una platea sempre più ampia di partecipanti, grazie ad azioni di animazione territoriale che hanno avuto come primi facilitatori gli stessi destinatari delle attività, che sono riusciti a trasmettere il proprio entusiasmo a passanti e curiosi.

Altro punto di forza è stata la strategia di comunicazione messa in campo. Dato il particolare momento storico, che ha ingenerato nella



collettività legittimi timori e diffidenze verso le attività aggregative, si è valutato che una campagna di comunicazione esclusivamente a mezzo stampa e social non sarebbe stata sufficiente a coinvolgere il target group. Si è valutato così opportuno puntare su una campagna di comunicazione che facesse del dialogo e dell'incontro di persona con i potenziali beneficiari dell'iniziativa la propria cifra distintiva.

Sono stati pertanto previsti presidi stabili in luoghi strategici dei quattro comuni coinvolti, con comunicatori che hanno intercettato i familiari dei destinatari e spiegato loro il senso e il valore delle attività progettuali, rispondendo a dubbi e timori, e rassicurandoli sulla sicurezza delle attività proposte.





2. HinterlandArt

Con la facilitazione degli educatori, i destinatari hanno co-progettato – presso i Centri estivi, nelle scuole e nei centri giovanili di Frattamaggiore, Frattaminore, Cardito e Crispano – azioni creative con cui ri-pensare e rielaborare spazi e luoghi del proprio contesto, promuovendo al contempo attenzione e senso di appartenenza alla comunità locale e al territorio.

I risultati di questo processo di progettazione partecipata sono stati poi tradotti in azioni creative in contesti informali dei quattro comuni coinvolti (strade, piazze, parcheggi, parchi..) con microinterventi di recupero e riqualificazione di aree abbandonate, agopuntura urbana e azioni di Guerrilla Gardening. Eventi pubblici promossi tra la popolazione che hanno visto il coinvolgimento di mille giovani e adulti accendendo i riflettori dell'opinione pubblica su barriere architettoniche, aree degradate o abbandonate. In questo modo la cittadinanza è stata coinvolta e sensibilizzata attorno ai temi al centro dell'iniziativa di rigenerazione urbana partecipativa, realizzando dialogo intergenerazionale, senso di appartenenza alla comunità, cittadinanza attiva. I destinatari hanno così avuto modo di lavorare sul proprio empowerment, in una dinamica inclusiva che ha coinvolto coetanei anche di diversa origine nazionale e culturale e con diverse abilità.

Obiettivi raggiunti con Hinterland Art

- Sono stati sensibilizzati ed è stato favorito l'empowerment di 1000 minori e di altrettanti adulti della comunità (favorendo il dialogo intergenerazionale) sui temi del cambiamento partecipato del contesto sociale, della solidarietà, della promozione dei diritti, dell'inclusione e della sostenibilità ambientale, garantendo un significativo impatto sul territorio all'iniziativa progettuale
- È stata promossa la cittadinanza attiva e la creatività come strategia di



partecipazione e coinvolgimento nelle attività di cambiamento sociale e ambientale;

- Gli 80 destinatari delle attività laboratoriali e i 1000 bambini e ragazzi coinvolti nelle attività nelle piazze e nei parchi hanno beneficiato di esperienze di peer education;
- È stata potenziata una rete di soggetti locali che ha visto alleati le associazioni costituite in ATS con le scuole e i comuni che hanno ospitato le iniziative e le famiglie che vi hanno aderito

Punti di forza di HinterlandArt

Il metodo della progettazione partecipata ha costituito un fattore di riuscita e di innovazione dell'azione. Gli interventi di riqualificazione urbana realizzati non sono stati proposti ai giovani partecipanti come un'attività di volontariato cui aderire, pensata da altri cui loro dovessero prestare semplicemente il proprio impegno. Essi sono stati piuttosto il frutto di una loro riflessione, facilitata dagli operatori ma libera nei presupposti e nelle conclusioni, circa il contesto territoriale in cui vivono e sull'opportunità di intervenire per migliorarlo. In questo modo i partecipanti hanno individuato aree e problemi cui tenevano davvero, intervenendovi in maniera creativa per migliorarli. Ciò ha contribuito a migliorare il loro senso di appartenenza al territorio, contrastando fenomeni di indifferenza e incuria per gli spazi comuni. Ha modificato inoltre la propria percezione di cittadini, non più semplici abitanti di un luogo ma possibili protagonisti di un suo cambiamento.

L'entusiasmo generato da questo processo partecipativo è stato quindi trasferito dai partecipanti a coetanei ed adulti, innescando processi virtuosi di peer education e dialogo intergenerazionale.





3. Svolta Sostenibile

Con Svolta Sostenibile sono stati coinvolti 500 minori tra i 6 e i 17 anni in attività con un forte impatto sul territorio, riattivando quei processi di interazione, solidarietà e cittadinanza attiva giocoforza interrotti dalle chiusure e restrizioni per la pandemia. Attraverso il gioco i destinatari hanno potuto ripensare il loro rapporto con l'ambiente, collaborare per migliorarlo, seguire e promuovere nella comunità stili di vita sani e amore per la natura. Per educare ludicamente alla sostenibilità, sono stati realizzati giochi educativi con i destinatari (presso le scuole, i centri estivi e i centri giovanili di Frattamaggiore, Frattaminore, Cardito, Crispano), con i quali bambine/i e ragazze/i hanno sviluppato consapevolezza della differenza tra il vivere in un contesto altamente cementificato, e il vivere in un contesto ecosostenibile. Questa consapevolezza è centrale nei territori sopra menzionati che si trovano al centro dell'area a Nord di Napoli, che secondo i dati ISPRA è quella più cementificata d'Italia, tanto che si normalizza anche l'insostenibile, se non si conosce un'alternativa.

Le attività si sono basate sulla messa in situazione dei partecipanti, invitati a riorganizzare l'attuale assetto territoriale nelle vesti di volta in volta di urbanisti, amministratori e decisori politici, costruttori... Il gioco è divenuto dunque opportunità di ripensare il proprio rapporto con l'ambiente, per riprogettare in modo sostenibile l'abitare e il vivere la città.

Le attività ludiche sono state poi trasferite nelle piazze e nei parchi, allestendo spazi in cui sono state realizzate esperienze ludiche di simulazione, con attività ludico-motorie all'aperto, finalizzate a portare a tutta la cittadinanza maggiore consapevolezza del problema della sostenibilità.

Bambine/i e ragazze/i che hanno preso prima parte ai workshop sono diventati così gli "aiutanti facilitatori", spiegando ai coetanei e adulti il funzionamento dei giochi e delle attività proposte



Obiettivi raggiunti con Svolta Sostenibile

- Dopo le chiusure dovute alle restrizioni pandemiche 1000 minori hanno potuto beneficiare di opportunità di gioco e aggregazione educative all'aria aperta
- Sono stati sensibilizzati ed è stato favorito l'empowerment di 1000 minori e di altrettanti adulti della comunità (favorendo il dialogo intergenerazionale) sui temi della sostenibilità ambientale e del contrasto alla cementificazione, garantendo un significativo impatto sul territorio all'iniziativa progettuale
- È stata promossa la cittadinanza attiva e la creatività come strategia di partecipazione e coinvolgimento nelle attività di cambiamento sociale e ambientale;
- Gli 80 destinatari delle attività laboratoriali e i 1000 bambini e ragazzi coinvolti nelle attività nelle piazze e nei parchi hanno beneficiato di esperienze di peer education
- I destinatari sono stati educati e sensibilizzati a una maggiore consapevolezza ambientale, alla sostenibilità e alla possibilità di essere protagonisti nella comunità per la loro promozione

Punti di forza di Svolta Sostenibile

Il principale punto di forza di Svolta Sostenibile è stata la caratterizzazione degli interventi educativi in maniera aderente alle specificità del contesto territoriale in cui detti interventi hanno avuto luogo.

Il tema della sostenibilità ambientale è stato declinato non in maniera astratta ma calandola nello specifico contesto fortemente urbanizzato in cui vivono i partecipanti.

Il consumo di suolo e la conseguente mancanza di spazi verdi si tra-



duce in una mancanza di servizi e occasioni di incontro svago che non siano legate al consumo, soprattutto per i più giovani. Si tratta di aree densamente popolate, sviluppatasi negli ultimi decenni in maniera caotica, finendo sovente per diventare città dormitorio a ridosso del capoluogo. Comuni alle diverse realtà cittadine gli scarsi e poco efficienti trasporti pubblici intracomunali, sono quasi inesistenti le piste ciclabili, spesso inagibili o inadeguati i marciapiedi e le aree pedonali, con un conseguente uso massivo di automobili private. L'unione di questi fattori fa sì che le città non siano a misura d'uomo o di bambino, e diventino luoghi non pensati per "stare" ma unicamente da "attraversare".

Nelle attività di sensibilizzazione sui temi ambientali che da anni svolgiamo abbiamo potuto constatare come, soprattutto tra i più giovani, sia diffusa una percezione del fenomeno che oscilla tra l'indifferenza e la disillusione. In un misto di fatalismo e rassegnazione, i cittadini vivono questa condizione come "normale", contro la quale non è pensabile alcun ipotesi di cambiamento.

La sfida che Svolta Sostenibile ha colto e affrontato è stata innanzitutto cambiare questa percezione di "normalità", che spinge all'inazione e alla rassegnazione. Un ripensamento del territorio e degli schemi del vivere e dell'abitare, proposto non in maniera astratta e concettuale, ma attraverso il gioco. Il gioco come metafora di un percorso da fare assieme, in cui sperimentare in maniera cooperativa diverse opzioni, esigenze e prospettive. E' stato dunque strategico arricchire questo percorso con punti di vista diversi, dai bambini e ragazzi dei laboratori agli adulti in strada. Ciò ha aiutato a destrutturare l'idea di "normalità" che a queste latitudini spesso si costruisce, a metterla in discussione e a cooperare per nuove costruzioni di senso.





L'approccio educativo

EduCantiere ha inteso creare occasioni in cui il gioco divenisse un'occasione per sperimentare la cooperazione a più livelli. L'esperienza ludica è stata qui declinata in maniera innovativa: non più un servizio di intrattenimento offerto da un'organizzazione ai destinatari, meri fruitori di attività prestabilite e impersonali quanto piuttosto la predisposizione di tempi, spazi e strumenti per far sì che bambini e ragazzi possano sperimentarsi, cooperare assieme nell'ideazione e nella realizzazione di ciò con cui giocheranno e nella maniera in cui lo faranno.

L'approccio educativo del progetto ha rappresentato un'opportunità di promuovere l'esercizio alla cooperazione. Ha dato inoltre modo ai partecipanti di reinventare la dinamica dei rapporti con le persone e gli spazi circostanti, in un particolare momento storico in cui il riallacciare rapporti bruscamente interrotti forniva l'opportunità, colta dal progetto, di dare una nuova costruzione di senso a queste dinamiche.

Attraverso le sue tre azioni, EduCantiere ha quindi fornito ai suoi destinatari tre nuove dimensioni dell'esperienza ludica:

- Il gioco come occasione per tornare insieme, recuperando una dimensione aggregativa e di esplorazione nel gioco di idee nuove, di competenze, di possibilità esistenziali, con l'attività CGioco e i suoi laboratori manuali e tecnologici finalizzati alla progettazione e costruzione di giochi e oggetti.
- Il gioco come opportunità di ripensare il proprio rapporto con l'ambiente e per riprogettare in modo sostenibile l'abitare e il vivere la città, con l'attività Svolta Sostenibile.
- Il gioco, infine, come strategia creativa di intervento e trasformazione



dei contesti e della comunità, con l'attività HinterlandArt, nella quale i partecipanti recuperavano zone abbandonate della città con interventi artistici e creativi.

La scelta dei luoghi ove svolgere le attività (parchi, strade, piazze, campi estivi) ha consentito ai bambini e ai ragazzi coinvolti di esprimere sé stessi in modo leggero e meno strutturato, in contesti informali dove poter sperimentare autonomia e libertà, acquisendo al contempo conoscenze e competenze.

Con le attività manuali svolte nei laboratori e officine CGioco hanno potuto acquisire **competenze matematiche e scientifiche** (dalla progettazione alla realizzazione di giochi in legno, dalla calcolo delle dimensioni all'assemblaggio dei materiali...) e **competenze digitali** nei laboratori tecnologici.

Con le attività di sensibilizzazione nelle strade e nelle piazze dell'azione Svolta Sostenibile, nelle quali i partecipanti ai laboratori hanno agito come "aiutanti" degli operatori nel coinvolgere coetanei e adulti, hanno potuto maturare **competenze sociali e civiche**.

Con gli interventi artistici e creativi di recupero del territorio dell'azione Hinterland Art hanno avuto occasione di maturare competenze in materia di consapevolezza ed espressione culturale, nonché spirito di iniziativa e imprenditorialità, trovandosi a risolvere problemi e proporre soluzioni, valutando rischi e opportunità scegliendo tra opzioni diverse, progettando e pianificando le proprie proposte e soluzioni.

Si sono identificati bisogni tradizionali e nuovi, ai quali le attività offerte hanno risposto innovativamente: ambiente, inclusione, povertà educativa, il recupero di una dimensione ludico-aggregativa all'aria aperta e il riconoscimento nella comunità.





La Metodologia

EduCantiere ha adottato una metodologia di educazione non formale, che Cantiere Giovani ha sviluppato in 20 anni di sperimentazioni a livello locale, nazionale e internazionale.

I minori sono stati sin dall'inizio messi al centro, essendo stati coinvolti già in fase di progettazione, con la raccolta di input e suggestioni nelle attività di Cantiere Giovani online svolte durante il lockdown.

I giovani partecipanti hanno potuto vivere esperienze laboratoriali intense e significative, in cui con la propria piena partecipazione, ideale, relazionale e operativa, ha consentito loro di apprendere, sviluppare coscienza critica, maturare abilità espressive e creative.

Tutte le azioni sono state pensate anche con uno spazio pubblico di realizzazione, in cui i destinatari sono diventati protagonisti protagonisti, coinvolgendo coetanei e adulti in attività di animazione territoriale e sensibilizzazione.

Questa dimensione territoriale è stata rafforzata dall'organizzazione del progetto. Il partner Coordinamento per lo Sviluppo Locale, rete associativa che raggruppa tra gli Enti del Terzo Settore più attivi sul territorio, diversi Comuni, la Caritas Diocesana di Aversa e Federconsumatori Napoli, ha garantito un forte coinvolgimento della comunità, ponendo al contempo le basi della sostenibilità futura delle azioni progettuali.

Le attività ludiche e di educazione non formale, realizzate anche all'aperto e nei campi estivi, hanno garantito l'empowerment dell'infanzia e dell'adolescenza, in particolare in termini di competenze sviluppate e protagonismo costruito nella loro comunità di vita, con le ricadute sul loro riconoscimento sociale positivo.



Le attività hanno inoltre avuto una forte enfasi sulla cittadinanza attiva, coinvolgendo la comunità locale in attività ludiche e di animazione territoriale, finalizzate alla sensibilizzazione attorno a temi chiave per la vita della comunità.

La metodologia adottata di educazione non formale ha consentito di rimiscolare i ruoli nel gruppo dei pari, attraverso l'introduzione di nuovi ruoli costruiti all'interno di simulazioni e giochi; mettendo in risalto le abilità di ciascuno e gli apporti individuali, valorizzando le idee di ognuno, ha contribuito a superare dinamiche di esclusione e discriminazione, favorendo un clima inclusivo e più fertile anche dal punto di vista educativo.

Tutte le azioni progettuali hanno promosso inoltre la *peer education* e il dialogo intergenerazionale, in particolare nelle attività in piazza e strada, in cui i destinatari sono divenuti "facilitatori" insieme agli educatori.



Risultati generali del progetto

Per raggiungere i suoi obiettivi EduCantiere ha realizzato per cinque mesi circa 120 ore a settimana di attività educative e ludico-aggregative in quattro diversi comuni.

Ciò ha consentito il coinvolgimento di 80 minori nelle attività laboratoriali e ludiche e circa 1000 minori coinvolti nelle attività educative, animative e ludico-aggregative nelle piazze e nei parchi.

Quattro eventi conclusivi hanno salutato la conclusione dei laboratori dei diversi comuni.

Il 29 ottobre 2021, presso la villa comunale di Frattamaggiore, si è invece tenuta la “Festa Man ‘e Mane – Cooperazione e Territorio”.

La festa, evento conclusivo del progetto, è durata un’intera giornata ed ha visto il susseguirsi di laboratori e officine per i bambini, giochi cooperativi all’aperto, azioni di Guerrilla Gardening, esibizioni dei partecipanti alle attività di progetto e un grande concerto finale.





Schede didattiche e laboratoriali



Schede didattiche e laboratoriali

In questa sezione del *Toolkit* proponiamo alcune attività didattiche e laboratoriali, che possono essere realizzate da animatori sociali, educatori, mediatori culturali, volontari, animatori parrocchiali, docenti delle Scuole di ogni ordine e grado.

Le attività selezionate, sperimentate in *EduCantiere*, sono descritte in modo pratico e dettagliato, per facilitare la loro adozione in altri contesti, accompagnando i facilitatori passo passo nella loro realizzazione.

I destinatari sono bambine e bambini, ragazze e ragazzi, ma possono essere anche adattate a gruppi di cittadini di altre fasce d'età.

Nelle descrizioni dei laboratori viene precisato quando sono realizzabili anche all'aperto, promuovendo così la loro sperimentazione in contesti pubblici, come le piazze, le strade, nel corso di momenti comunitari (feste, sagre, manifestazioni pubbliche, eventi scolastici o associativi e così via).

**Workshop da realizzare all'aperto
o nei Centri Educativi**



SERIGRAFIA

Descrizione

La serigrafia è una tecnica di decorazione molto antica, con radici nella civiltà fenicia, in quella giapponese, e poi sviluppata in epoca moderna in Europa.

Il laboratorio applica la tecnica di stampa su carta o su tela (magliette, borse) con l'uso di un telaio e inchiostri. Permette di sperimentare con una tecnica creativa dove un disegno può essere trasferito una o più volte su diversi supporti. Esistono diverse procedure per fare una serigrafia; nel laboratorio si propone quella che utilizza gli stencil.

Num. partecipanti: max. 10

Età: dai 9 anni

Durata: 30min - 1h30min

Fattibilità all'aperto: sì

Materiale/attrezzature:

- Fogli e matite per progettare il disegno da serigrafare*
- Carta waterproof per stencil*
- Forbici e/o taglierini*
- Tappetino da taglio A4*
- Tra 6 e 10 telai A4
- Inchiostri eco per serigrafia all'acqua
- 6-10 racle



- Spatole per applicare l'inchiostro
- Fogli di carta A4 di almeno 300 gr (se il laboratorio sarà di serigrafia su carta) oppure magliette/ borse di cotone (serigrafia su tessuto)
- Rotolone di carta oppure stracci per pulire e asciugare gli attrezzi
- Nastro adesivo per serigrafia
- Disponibilità di un tavolo, acqua corrente, lavatoio o vasca, spugne, spruzzini nebulizzatori con acqua per pulire i telai
- Può essere comodo un asciugacapelli per accelerare il processo di asciugatura

** I materiali sopra elencati vanno sostituiti da carta waterproof con stencil già pronti nella versione breve dell'attività*

Come si fa:

- 1) Si mostrano le attrezzature che verranno utilizzate: la carta waterpro-off con lo stencil, il telaio, le racle, gli inchiostri e una serigrafia già realizzata.
- 2) Si fa una dimostrazione spiegando i seguenti passaggi:
 - Si posiziona la carta o il tessuto sul tavolo da lavoro
 - Vi si appoggia il telaio sopra
 - Si proteggono i lati con lo scotch
 - Si posiziona lo stencil sul telaio
 - Si prende l'inchiostro con la spatola e, avendo cura di alzare un po' il telaio, si applica l'inchiostro nella parte superiore

- 
- Si appoggia il telaio di nuovo e con la racla si procede a stendere l'inchiostro da sopra a sotto in un solo passaggio. Quindi si alza il telaio ed ecco la stampa pronta.
 - 3) Si invitano i partecipanti a scegliere lo stencil (se si ha più tempo a disposizione, si chiederà di inventare il proprio disegno e di trasferirlo e ritagiarlo su una carta da stencil)
 - 4) Si invitano poi i partecipanti a realizzare la propria serigrafia con i materiali che saranno stati loro forniti.

Nota: Lavare subito dopo il laboratorio i telai, gli stencil, le racle, ecc., così da poterli riutilizzare successivamente. Gli inchiostri vanno richiusi con cura.

Tip: nei laboratori che si tengono in contesti informali (strade, parchi, piazze..), dove l'acqua corrente potrebbe non essere disponibile, usare gli spruzzini nebulizzatori (come quelli per innaffiare le piante) per inumidire gli attrezzi sporchi di inchiostro e pulire con carta da cucina. All'occorrenza, portare delle taniche piene d'acqua e dei contenitori da usare a mo' di vasca per pulire i telai.

Prodotto finale: Una serigrafia realizzata con le proprie mani!



STAMPA SPERIMENTALE

Descrizione

Laboratorio creativo di stampa analogica. Ci si sperimenta con la stampa usando diverse tecniche, dalla più semplice, usando oggetti a mo' di timbro (frutta e verdura, foglie, spugne ritagliate), per scoprire le forme sulla carta o tessuti, alle più elaborate, che comprendono la creazione della propria matrice su diversi materiali come gomma da cancellare, linoleum e tetrapak.





TIMBRI CON LE VERDURE

(ispirato a "ROSE NELL'INSALATA"

laboratorio di Bruno Munari)

Cosa si fa: Sperimentare con le forme della frutta e delle verdure giocando con le impronte lasciate dalla loro sezione. Per esempio un peperone tagliato a metà e usato come un timbro lascia una traccia a forma di fiore...!

Num. partecipanti: 10-15

Età: 5-11 anni

Durata: 30 min

Fattibilità all'aperto: sì

Materiale/attrezzature:

- Tamponi per timbri di vari colori
- Frutti e verdure: arance, limoni, peperoni, zucchine, cavolfiori ecc..
- Coltello da cucina (usato esclusivamente dagli adulti)
- Fogli di carta per le prove
- T-shirt (una per ogni partecipante)
- Giornali vecchi

Come si fa:

- 1) Prendere le verdure e i frutti e tagliarli per ottenere varie forme
- 2) Inchiostrare le verdure tagliate premendo sui tamponi e fare delle

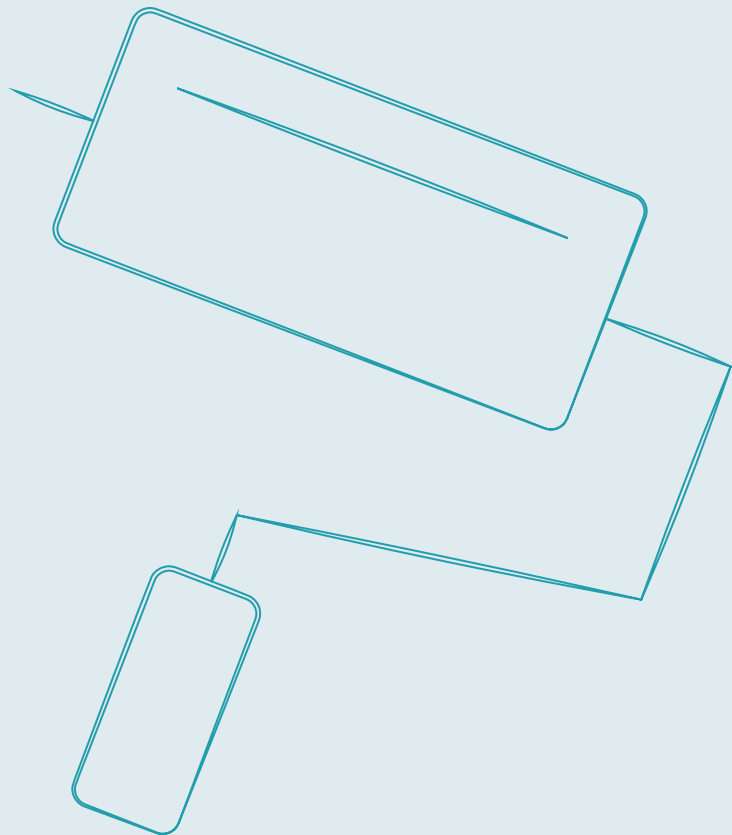


prove sui fogli. Provare a creare una composizione che abbia un significato poetico. Fare attenzione a non schiacciare troppo le verdure per evitare che si deformino o perdano liquidi

- 3) Una volta definita la composizione, prendere un foglio di giornale e infilarlo nella t-shirt per fare in modo che il colore non passi anche sul retro
- 4) Stampare le verdure sulla maglietta seguendo la composizione scelta.

N.B. Per cambiare colore bisogna prima scaricare bene la matrice su un foglio finché non rilascia più alcuna traccia.

Prodotto finale: T-Shirt stampata







STAMPE CON LE FOGLIE "L'ERBARIO NELL'AIUOLA"

Cosa si fa: Sperimentare con le forme delle foglie e imparare a distinguere le piante.

Num. partecipanti: 10-15

Età: 5-11 anni

Durata: 30 min

Fattibilità all'aperto: sì

Materiale/attrezzature:

- Foglie fresche
- forbici
- carta cotone 300 g. in pezzi 10x15 cm
- un pezzo di gomma crepla 10x15 cm
- un pezzo di plexiglass 10x15 cm
- inchiostri calcografici ad acqua
- spatola e rullo per inchiostrare
- piano da inchiostrazione (plexiglass A4)
- torchio o macchina per la pasta

Come si fa:

- 1) Raccogliere delle foglie escludendo quelle troppo spesse (per esempio piante



grasse) e quelle troppo secche (che potrebbero rompersi).

2) Inchiostrare la foglia seguendo questi passi:

- a) spremere il colore da stampa sul piano di plexiglass (“piano da inchiostrazione”) e stenderlo uniformemente con la spatola di gomma
- b) caricare il rullo passandolo sul colore ben steso
- c) appoggiare le foglie su un foglio di carta e inchiostrarle con il rullo
- d) appoggiare il lato non inchiostrato della foglia sul plexiglass pulito e decidere la posizione che la foglia dovrà avere sul foglio di carta
- e) quindi appoggiare la carta cotone sulla foglia inchiostrata, poi mettere la gomma crepla sulla carta e, dopo aver sistemato la pressione della macchina, far passare tutto tra i rulli.
- f) alzare il foglio e ... la stampa è pronta!
- g) se si vuole: aggiungere il nome della pianta, il luogo e la data della raccolta, ecc. e creare un schedario da conservare in uno scatolino oppure appendere in cornice.

Prodotto finale: stampa con composizione vegetale, scatolino con schede dell’ “erbario”





LA CITTÀ IMMAGINARIA

Cosa si fa: creare una città, stampando dei collage realizzati con cartoni ritagliati e altri materiali di scarto. Versione casalinga della tecnica della *collografia*.

Num. partecipanti: 10-15

Età: 5-11 anni

Durata: 30 min

Fattibilità all'aperto: sì

Materiale/attrezzature:

- cartone e all'occorrenza altro materiali da riciclo che abbia una consistenza a rilievo (plastica pluriball da imballaggio, ritagli di tappeti in erba sintetica, velluto a coste..)
- forbici
- colla stick e colla per materiali plastici (tipo Vinavil)
- carta cotone 300g in pezzi da 10x15 cm
- cartoncino rigido in pezzi da 10x15 cm (va bene anche il cartone ondulato o quello delle scatole da scarpe)
- inchiostri calcografici ad acqua
- spatola e rullo per inchiostrare
- piano da inchiostrazione (plexiglass A4)
- torchio o macchina per la pasta



Come si fa:

- 1) Prendere i vari materiali a rilievo e tagliarli dandogli la forma per costruire delle case e altro paesaggio urbano. (Per i bambini più piccoli, questo risultato può essere facilmente raggiunto giustappponendo forme geometriche elementari, così ad esempio una casa sarà composta da un triangolo su un quadrato, un grattacielo da un rettangolo...)
- 2) Assemblare i pezzi sul cartoncino rigido per creare un collage; creare più di uno per comporre la città
- 3) Lasciare asciugare la colla prima di stampare
- 4) Stampare seguendo questi passi:
 - a) applicare il colore sul piano di inchiostrazione
 - b) stenderlo con la spatola di gomma
 - c) caricare il rullo passandolo sopra il colore sul piano di inchiostrazione
 - d) passare il rullo sul collage a rilievo per inchiostrarlo
 - e) appoggiare la carta cotone sul collage già inchiostrato
 - f) calibrare la pressione della macchina a seconda dello spessore del collage
 - g) far passare l'insieme di carta e cartoncino tra i rulli
 - h) alzare delicatamente la carta dal collage... la stampa è pronta!

Prodotto finale: stampa della casa immaginaria (individuale); cartellone con le case di tutti che compongono la città immaginaria (collettivo).

Possibile variante: "ALPHABET". Creare un alfabeto con materiali ritrovati; una volta pronte (e asciutte!) le stampe si possono scannerizzare e usare per creare dei titoli nelle grafiche, poster, ecc.





LINOLEOGRAFIA: "LA CASA DEL PESCATORE" E "CARTOLINE DI NATALE"

Cosa si fa: cartoline decorative con motivo semplice (pesci) e/o delle cartoline di Natale con un albero o la renna, a partire da una matrice di linoleum.

Num. partecipanti: 10-15

Età: dai 14 anni

Durata: 30-60 min

Fattibilità all'aperto: sì

Materiale/attrezzature:

- fotocopie già pronte con i disegni da trasferire sul linoleum (pesci/alberi di Natale/renna)
- carta copiativa
- matita
- Set Completo per Tagliare Il Linoleum. Il set include un foglio di linoleum da 105x150 mm; Inchiostro 20 ml, colore: nero; rullo 60 mm; sgorbie da incisione per linoleum con base in legno con manici e scelta fra 5 pennini disponibili
- piano di inchiostrazione in plexiglass A5
- rullo di gomma grande per fare pressione
- carta riciclata per le prove
- supporto per la stampa: carta cotone 300g formato A5 (148x210mm) oppure Fabriano F4 220g stesso formato



Come si fa:

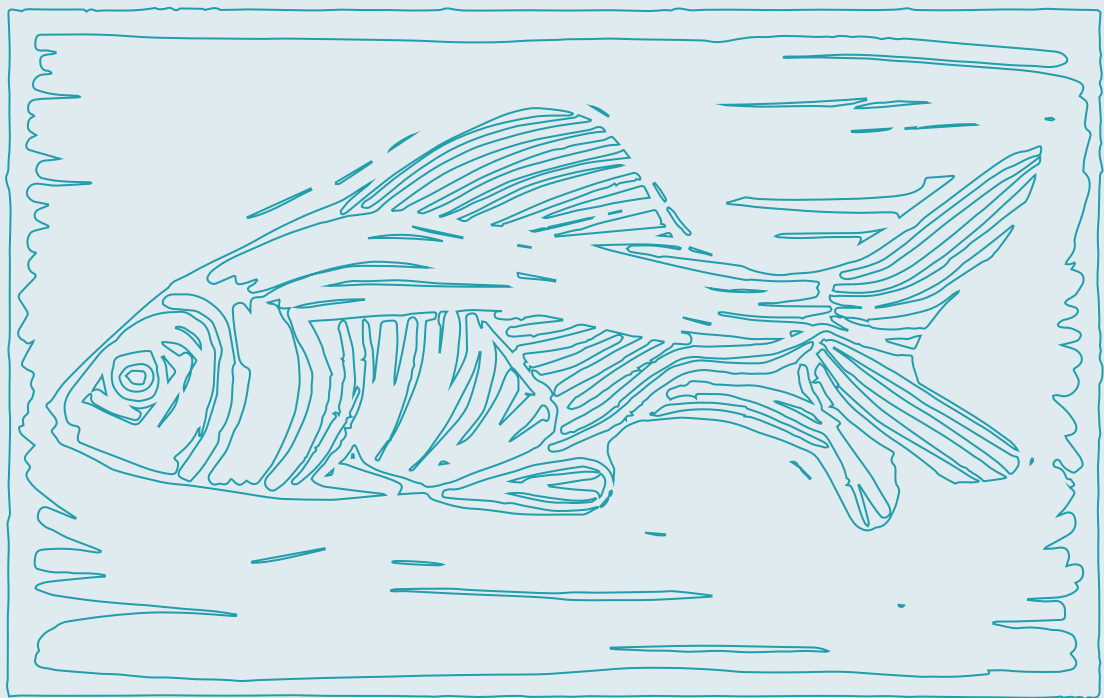
- 1) si inizia con il trasferire il disegno scelto sulla matrice di linoleum, ricalcandola con l'aiuto della carta copiativa
- 2) con le sgorbie si asporterà il linoleum laddove vogliamo risultati **non stampato** (vuoto, bianco), compreso lo sfondo del disegno
- 3) una volta pronta la matrice, stampare seguendo questi passi:
 - a) applicare il colore sul piano di inchiostrazione
 - b) stenderlo con la spatola di gomma
 - c) caricare il rullo passandolo sul piano di inchiostrazione sopra il colore
 - d) passare il rullo sulla matrice di linoleum per inchiostrarla
 - e) appoggiare sulla matrice la carta da stampare, e fare pressione con un rullo pulito oppure con le mani per trasferire la stampa; fare qualche prova su carta da riciclo per verificare se la lavorazione della matrice produce l'effetto desiderato ed eventualmente fare le correzioni necessarie, poi stampare sulla carta buona.
- 4) alzare con cura il foglio dal linoleum e... la stampa è pronta!
- 5) se si vuole, aggiungere delle scritte con pennarelli colorati o pennelli e china

Nota: per un laboratorio da realizzare velocemente, mettere a disposizione varie matrici già intagliate ed invitare i partecipanti a creare delle composizioni.

Prodotto finale: una cartolina stampata con le proprie mani, da regalare, incorniciare o inviare a Natale.



Possibili varianti: usare delle borse o degli strofinacci in tessuto naturale come supporto per la stampa.







PUNTA SECCA SU TETRAPAK: "LA TEIERA GIAPPONESE"

Cosa si fa: la stampa di una teiera usando le confezioni usate del latte, dei succhi di frutta o della salsa di pomodoro

Num. partecipanti: 10-15

Età: dai 14 anni

Durata: 30-60 min

Fattibilità all'aperto: sì

Materiale/attrezzature:

- una confezione di Tetrapak
- fotocopia già pronta con il disegno da trasferire sulla matrice
- carta copiativa
- pennarello indelebile a punta fine
- punteruolo (punta per incisione)
- spatola di gomma per inchiostare
- forbici e taglierino
- colori calcografici a olio
- tarlatana (tessuto di cotone grezzo 20x20)
- carta di giornale
- torchio o macchina per la pasta



- un pezzo di gomma crepla formato A5 oppure il feltro in dotazione con il torchio
- carta cotone 300g formato A5 (148x210mm)
- attrezzi da intaglio: sgorbia piatta o taglierino
- guanti in lattice

Come si fa:

- 1) preparate la matrice aprendo la confezione di tetrapak pulita e ritagliando il pezzetto 10x15 senza pieghe
- 2) copiate il disegno sul tetrapak usando la carta carbone e ripassandolo dopo con un pennarello indelebile a punta fine
- 3) incidete il disegno con la punta da incisione
- 4) potete creare delle campiture di colore all'interno di aree chiuse già definite con la punta da incisione, sollevando l'alluminio servendovi dal taglierino o le sgorbie
- 5) ora mettete i guanti in lattice e procedete ad inchiostrare la matrice seguendo questi passi:
 - a) applicare un poco di inchiostro sul piano di inchiostrazione, poi con la spatola prendete una goccia e spalmatela sul tetrapak, fino a coprire interamente l'incisione in tutti i punti, soprattutto nelle zone in cui ci sono i segni
 - b) passate delicatamente la tarlatana con movimenti circolari; lo scopo è di spingere bene l'inchiostro all'interno dei segni lasciati dalla punta di incisione
 - c) con la carta da giornale, tenendo il foglio steso e con il palmo



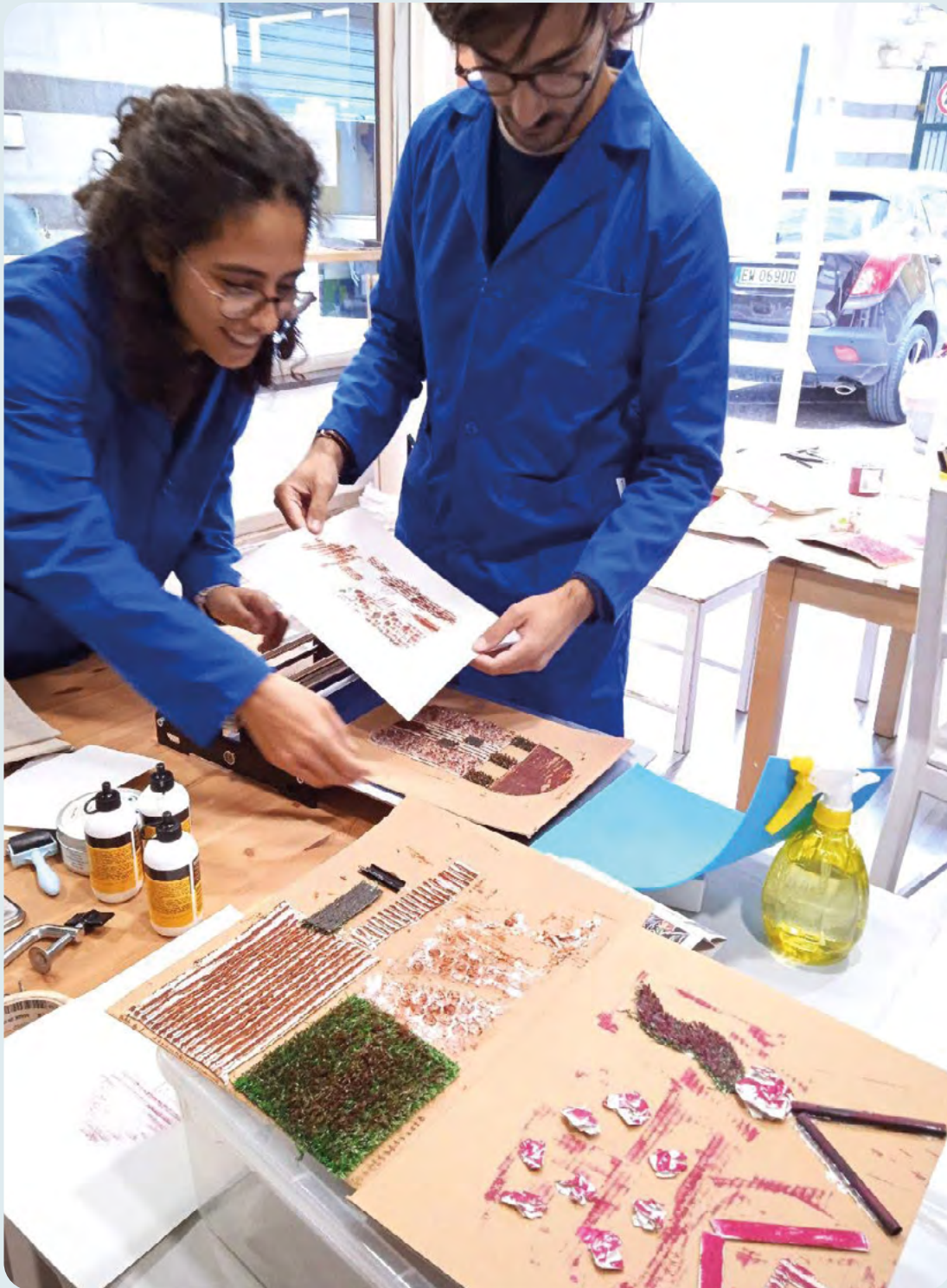
aperto, pulite l'inchiostro in eccesso, avendo cura di non pulire troppo i segni

6) infine, procedete a stampare **con il torchio** seguendo questi passi:

- a) inumidite il foglio di carta cotone con uno spruzzino e poi asciugatelo con un pezzo di carta da cucina
- a) appoggiate la matrice di tetrapak inchiostrata sulla lastra di appoggio del torchio e coprite con il foglio di carta cotone, poi coprite con il feltro (in dotazione con il torchio)
- a) girate la manovella per fare pressione e...
- a) alzate feltro e carta: la stampa è pronta!

Per stampare con la **macchina per la pasta**, il passo (b) diventa: appoggiate la matrice sulla carta cotone, poi coprite con il foglio di gomma crepla e inserite tra i rulli della macchina per la pasta.

Prodotto finale: la stampa su carta di una teiera





LA CARTA CHE FA NASCERE UN FIORE

Descrizione

Laboratorio di fabbricazione della carta artigianale a partire da fogli riciclati.

Cosa si fa: fabbricazione di carta artigianale con semi di fiore incorporati; i fogli si possono usare per realizzare una stampa e fare un biglietto. Poi se si immerge nel terreno e si inaffia a sufficienza crescerà un fiore.

Num. partecipanti: 10-15

Età: dai 14 anni

Durata: 50 min + tempo di essiccazione (24h)

Fattibilità all'aperto: no

Materiale/attrezzature:

- fogli di carta da ufficio usati preferibilmente stampati in bianco e nero e non a colori
- macchina distruggi-documenti
- secchio
- frullatore elettrico
- acqua corrente
- misurino
- vaschette contenitori in plastica per macerare la carta alte almeno 30 cm

- 
- telaio per la fabbricazione della carta
 - rullo in spugna
 - panni da cucina assorbenti
 - semi di fiore
 - pressa per la carta con feltri

Come si fa:

LA POLPA DI CARTA

- 1) Raccogliete tanti fogli di carta da sminuzzare con l'aiuto della macchina distruggi-documenti
- 2) Immergete i pezzettini in un secchio con acqua e lasciate macerare 24h
- 3) Con il misurino versare il composto nel frullatore per fare una polpa omogenea

LA TINOZZA

- 4) Versate la polpa ottenuta in una vaschetta con acqua (la quantità di pasta si dovrebbe deporre ad $\frac{1}{3}$ di altezza di quella dell'acqua), fino ad ottenere una quantità che vi permetta di immergere il telaio; mescolate bene.

ESTRAZIONE DELLA CARTA

- 5) Immergete il telaio tenendo chiusi con le mani i due pezzi che lo compongono (al lato più distante dal corpo in senso obliquo); poi alzatelo verticalmente, e fate colare l'acqua in eccesso. Appoggiate il telaio sul tavolo in posizione orizzontale e aiutatevi con il rullo in spugna per assorbire altra acqua.



- 6) Alzate e ritirate la cornice di copertura, poi trasferite il foglio umido su una
- 7) Versate qualche seme di fiore sul foglio ancora umido e coprite con un panno assorbente; appoggiate un altro plexiglass sul panno
- 8) Ripetete i passi 5-7 tante volte quanti i fogli che volete fabbricare, appoggiando il nuovo foglio umido sul plexiglass con cui avete coperto il foglio precedente
- 9) Trasferite la "torre" sulla pressa per la carta, avendo prima posizionato un pezzo di feltro sul fondo; poi coprite tutto con un altro pezzo di feltro e girate il torchio per fare pressione
- 10) Lasciate riposare una giornata e poi aprite il torchio e prelevate i fogli; lasciate ancora asciugare sull'essiccatoio finché non sono del tutto asciutti.

Prodotto finale: Fogli di carta artigianale con semi di fiore

Possibile variante: Creare una stampa con timbri o linoleum e creare un biglietto. Un'altra variante: invece dei semi si possono incorporare alla carta umida anche fiori secchi, foglie, piume, ecc.

**Laboratori da realizzare in aula
o nei Centri Educativi**



CEMENTOPOLI

Descrizione

Si dividono in gruppi i partecipanti, circa 4 da 5 persone. Il gruppo deve decidere il proprio nome e il suo portavoce. Il compito è costruire, in 20 minuti, una città con 20 scatoline messe a disposizione che rappresentino edifici e strutture, all'interno di un perimetro (lo spazio di circa due banchi o tavoli). Ogni gruppo sceglie quali strutture crede siano necessarie per la città.

Una volta terminata questa fase, si chiede agli studenti di far muovere le automobiline all'interno di questa città per verificarne la vivibilità e soprattutto, spiegare che tipo di viabilità hanno previsto per la loro città cui avranno dato anche un nome.

Alla fine si fa una lista di quali strutture sono state posizionate all'interno della città e si fa un confronto con la lista che gli operatori hanno preparato in precedenza per ragionare insieme su cosa sia necessario e sostenibile per il territorio.

Num. partecipanti: 20

Età: dai 12 anni

Durata: 120 min

Materiale

- Scatoline di cartone
- Pennarelli
- Automobiline

**Lista:**

Posta / Bottega / Piazza / Case / Municipio / Aeroporto / Villa Comunale / Parcheggio / Parco Urbano / Farmacia / Ospedale / Chiesa-luogo di culto / ASL Università / Caserma / Cimitero / Banca / Bar / Biblioteca / Hotel / Palestra / Canile / Stazione (metro e treno) / Centro immigrati / Casa di riposo / Discarica / Area mercato / Museo / Cinema / Teatro / Palazzetto / Scuola / CAF / Tribunale / Centro Commerciale / Pizzeria / Pub / Benzinaio

Domande per la discussione

1. Cosa manca in questa città?
2. Dove fai una passeggiata nella tua città?
3. Come ti muovi nella città che hai costruito?
4. Descrivi come immagini gli spazi verdi che hai previsto
5. Cosa significa sviluppo sostenibile? Perché si chiama città sostenibile?

(Lo sviluppo sostenibile è una forma di sviluppo economico compatibile con la salvaguardia dell'ambiente. Una città sostenibile, quindi, è una città dove non può mancare verde urbano, tecnologie green e edilizia sostenibile.)

6. Per contrastare la cementificazione credi sia più conveniente abbattere i vecchi edifici inutilizzati o riqualificarli? • Meglio riqualificare che ricostruire. Abbattere significa inquinare per via dello smaltimento e della ricostruzione oltre a perdere l'identità storica del luogo. Può essere conveniente solo dal punto di vista economico imprenditoriale.





PUNTI DI VISTA

Descrizione

Si chiede alla classe di liberare lo spazio da sedie e banchi e ci si dispone tutti in cerchio in piedi. Per decimazione si individuano le prime 5 persone per formare il primo gruppo e così a seguire si formeranno gli altri 3 gruppi. L'ideale è avere 4 gruppi da 5 persone, ma in base a quanti alunni ci sono si possono apportare delle modifiche.

Si preparano 4 biglietti con scritti i nomi di 4 categorie: Imprenditori, Amministratori, partecipanti e Esperti in ambiente e salute. Il portavoce di ogni gruppo pesca un bigliettino per scoprire a quale categoria appartengono e così decidere che ruolo interpretare.

Per ogni categoria si prevedono i seguenti ruoli:

1. Amministratori (Sindaco, Comandante dei Vigili Urbani, Assessore all'ambiente, Assessore all'urbanistica, Assessore al commercio)
2. Imprenditori (Costruttori, Imprenditori edili, Architetto, Geometra, Ingegnere)
3. Partecipanti (Disabili, Genitori, Anziani, Sportivi, Venditore ambulante)
4. Esperti in ambiente e salute (Medico, Geologo, Insegnante di yoga, Attivista, Biologo).

Partendo dal proprio contesto territoriale, ogni gruppo ha il compito di presentare 5 interventi da realizzare sul territorio in base ai propri interessi. È il portavoce della categoria che espone sul tavolo generale le 5 proposte che l'operatore provvede a scrivere alla lavagna, numerandole da 1 a 20, unendo e quelle che possono presentare analogie tra loro.

Fase successiva, prevede che le proposte emerse, vengano votate dalla classe che si spoglia dei propri ruoli e vota in base alle proprie idee e necessità



di adolescente. Si vota scrivendo su un biglietto il numero della proposta. Nella fase finale, si scopre quali sono le proposte che hanno ricevuto più voti e il colpo di scena sta nell'andare a vedere a quale categoria appartengono le proposte più votate decretando così la categoria vincitrice del gioco. Da quello che emerge dalla discussione si pone l'attenzione su cosa è stato escluso, su come ci si immagina la città e si apre un confronto sul proprio contesto territoriale, quali scelte sono state fatte in passato, quali adesso e che cosa si può fare per sostenerle o contrastarle.

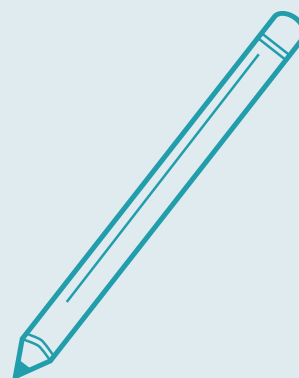
Num. partecipanti: 20

Età: dai 16 anni

Durata: 90 min

Materiale

- Fogli
- Penne
- Gadget per identificare ogni personaggio (opzionale)







EQUILIBRIO SOSTENIBILE

Descrizione

Si posizionano a terra tanti cartoncini quanti ne sono gli studenti.

Ogni cartoncino riporta gli aspetti che vengono messi in discussione e risentono di un città altamente cementificata:

- Senso della vista
- Scelte alimentari
- Salubrità dell'aria
- Relazioni interpersonali
- Senso dell'olfatto
- Capacità psicofisiche

L'operatore fa partire la musica che riproduce suoni naturali e rilassati mentre i ragazzi si posizionano sui cartoncini. La musica man mano tende a cambiare e diventa sempre più confusionaria e riproduce i rumori molesti di una città trafficata. Allo stesso tempo, l'operatore toglierà qualche cartoncino scambiandolo con delle scatole su cui gli studenti non possono posizionarsi, dovendo così rimanere in equilibrio sui cartoncini rimasti. Il gioco termina quando ci saranno più scatole che cartoncini e saranno sempre meno gli studenti che riusciranno a stare in equilibrio su di essi. L'obiettivo è giungere ad una riflessione su come la cementificazione influisce sul nostro benessere psico-fisico, emotivo e relazionale andando a limitare drasticamente elementi fondamentali: i nostri cinque sensi, la qualità dell'aria che respiriamo e del cibo che mangiamo ecc.



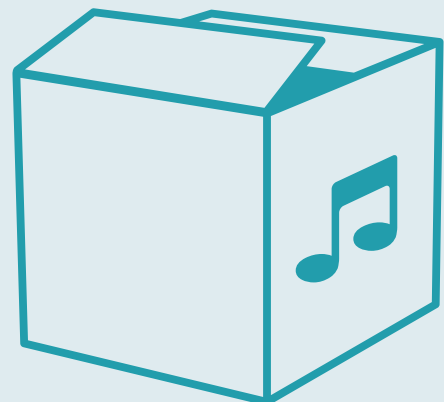
Num. partecipanti: 20

Età: dagli 8 anni

Durata: 45 min

Materiale

- Cartoncini
- Pennarelli
- Scatole di cartone
- Pc con casse



**Attività da realizzare in strada
o in piazza**



PERCORSO AD OSTACOLI

Descrizione

Su una strada pedonale o in una piazza verranno posizionati elementi di disturbo ed ostacoli di vario genere che rendono complicato il raggiungimento del traguardo. Essi non sono altro che la riproposizione degli ostacoli e degli elementi di degrado urbano, con i quali i partecipanti devono rapportarsi all'interno di città fortemente urbanizzate: parcheggio selvaggio di autoveicoli, che intralciano il passaggio su marciapiedi e strade; rifiuti abbandonati; motorini in corsa che invadono i marciapiedi; muri imbrattati; strade maleodoranti; panchine rotte; spazi verdi incolti. In tal senso si allestisce l'area destinata all'attività, servendosi di nastro segnaletico, da legare ad elementi di arredo urbano già presenti (pali della luce, panchine,...) e ad alberi. Il nastro servirà per delineare il percorso e per creare ostacolo.

Lungo il percorso si posizioneranno: scatoloni; sacchetti per la spazzatura, riempiti con materiale a scelta per dare volume; bottiglie di plastica; e altro che possa creare impedimento o essere elemento di degrado.

I partecipanti, radunati dagli operatori dell'attività, attraverseranno il percorso e una volta giunti al traguardo risponderanno ad un breve questionario o intervista, contenenti domande sul tema della cementificazione (si può fare riferimento alle domande riportate nell'attività CEMENTOPOLI).

Num. partecipanti: 20

Età: dai 12 anni

Durata: 10-15 min

- Materiale
- Nastro segnaletico



- Scatoloni
- Sacchetti per la spazzatura
- Bottiglie di plastica
- Questionario o intervista







CEMENTOPOLI BIG

Descrizione

I destinatari coinvolti, da 4 a 8 partecipanti, verranno raggruppati in 2 squadre. Il compito è costruire in 10 minuti una città con scatoloni messi a disposizione dagli operatori.

Il numero degli scatoloni, da 20 a 40, sarà proporzionato al numero dei partecipanti; essi sono da condividere, non c'è una quantità fissata per ogni squadra; rappresentano edifici e spazi e ogni scatolone ha una funzione specifica: Posta / Bottega / Piazza / Case / Municipio / Aeroporto / Villa Comunale / Parcheggio / Parco Urbano / Farmacia / Ospedale / Chiesa-luogo di culto / ASL / Università / Caserma / Cimitero / Banca / Bar / Biblioteca / Hotel / Palestra / Canile / Stazione (metro e treno) / Centro immigrati / Casa di riposo / Discarica / Area mercato / Museo / Cinema / Teatro / Palazzetto / Scuola / CAF / Tribunale / Centro Commerciale / Pizzeria / Pub / Benzinaio / Isola ecologica / Percorsi ciclo-pedonali.

Si separano le due squadre, si definisce con un gessetto un'area entro cui costruire le due città e, al di fuori di essa, si posizionano gli scatoloni.

Una volta dato il via, a turno due giocatori (uno per squadra) prenderanno e posizioneranno uno scatolone a testa per costruire le proprie città.

Una volta terminato il tempo, si chiederà ai partecipanti di elencare le funzioni previste nelle loro città e si inviterà a riflettere sul fatto che, essendoci uno scatolone per ogni funzione, sarebbe stato necessario collaborare e condividere risorse per sviluppare città sostenibili.

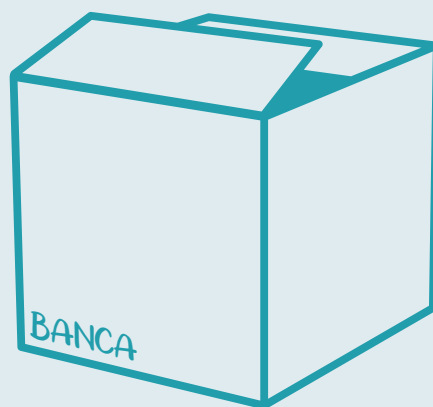
Num. partecipanti: 20

Età: dai 12 anni

Durata: 20 min

Materiale

- Scatoloni di cartone
- Etichette o pennarelli per assegnare il nome di un edificio o di uno spazio ad ogni scatolone
- Gessetti
- Bottiglie di plastica
- Questionario o intervista





STRESS TEST

Descrizione

I partecipanti coinvolti, da 2 a 5, verranno dotati di cuffie collegate ad una fonte audio, che trasmette una traccia con i rumori di una città fortemente urbanizzata.

Essi dovranno svolgere il gioco su un unico tavolo, sul quale ci saranno regoli, penne, parole in codice, una stampa dell'alfabeto di riferimento, post-it e un timer.

Quando tutto sarà pronto, l'operatore potrà dare il via al gioco azionando il timer. Il compito è costruire una torre con i regoli/mattoncini e risolvere una parola in codice, tutto in soli 2 minuti.

Una volta terminato il tempo, si chiederà ai partecipanti di raccontare la propria esperienza in termini di sensazioni. Sulla base di queste, l'operatore inviterà a riflettere sul tema della cementificazione e delle sue conseguenze sul benessere psicologico.

Num. partecipanti: 20

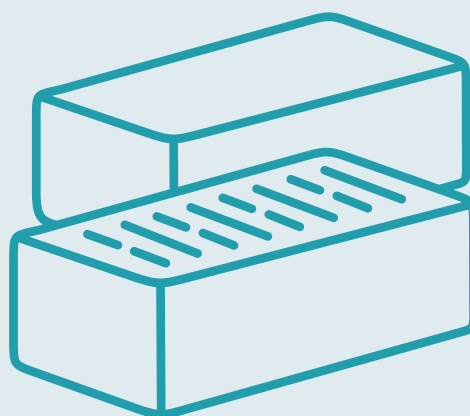
Età: dagli 8 anni

Durata: 5 min

Materiale

- Cuffie
- Traccia audio con i rumori di una città fortemente urbanizzata
- Regoli/Mattoncini

- Parole scritte in alfabeto greco o con un alfabeto inventato
- Stampa dell'alfabeto di riferimento
- Penne
- Post-it







Via XXXI Maggio 22, Frattamaggiore (Na)

Tel. 0818328076

posta@cantieregiovani.org

www.cantieregiovani.org

