

**PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2023 / 2024**  
**SCHEDA PROGETTO**

**Area di interesse** (barrare una sola casella)

<input checked="" type="checkbox"/> ambiente e sviluppo sostenibile	<input checked="" type="checkbox"/> promozione della salute
<input checked="" type="checkbox"/> intercultura	<input checked="" type="checkbox"/> legalità e cittadinanza
<input type="checkbox"/> linguaggi dell'arte e dello spettacolo	<input checked="" type="checkbox"/> pari opportunità
<input type="checkbox"/> luoghi dell'arte e della storia	<input checked="" type="checkbox"/> corpo, movimento e sport
<input type="checkbox"/> lettura e narrazione	<input type="checkbox"/> altro (specificare): Tutti i temi dell'agenda 2030 ONU (diritti, ambiente, salute, scuola, innovazione, consumo e produzione, economia, infrastrutture, innovazione, pace e conflitti.. etc..)_____

*Tutti i campi sono obbligatori, si prega di non modificare la formattazione della pagina. La scheda progetto sintetica deve essere di una sola pagina, altre informazioni possono essere inserite nella parte "dettagliata" da pag.2*

<b>Titolo</b>	"Agiamo L'Agenda"
<b>Soggetto proponente</b>	Ludoteca del Riuso
<b>Titolarità</b>	Regione Marche, Comune di Pesaro
<b>Referente e contatti</b> (tel e email)	Riu sede 0721/53704 Pirazzoli Stefano 333/4824225 pirazzolistefano@gmail.com s.pirazzoli@labirinto.coop
<b>Destinatari:</b> barrare le caselle che interessano	<input checked="" type="checkbox"/> scuola primaria <input checked="" type="checkbox"/> scuola secondaria di 1° grado
<b>Tempi e modalità di attuazione</b>	Novembre 2023/Maggio 2024
<b>Breve descrizione del progetto</b> (max 500 caratteri)	Mostra-gioco multimediale su temi dell'Agenda 2030 ONU
<b>Costi a carico dei partecipanti</b>	no
<b>Scadenza iscrizione</b> (per le scuole aderenti)	Dal 15 settembre al 31 ottobre 2023
<b>Il progetto è già stato attuato nelle scuole di Pesaro?</b> (se sì, specificare anno scolastico e scuole aderenti)	sì

**PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2023 / 2024**  
**SCHEMA PROGETTO**

**SCHEMA PROGETTO DETTAGLIATA**

**Linee pedagogiche generali:**

Nel corso degli anni le idee pedagogiche sottese all'utilizzo dei materiali di recupero sono cambiate e si sono evolute. Il Riutilizzo dei materiali di recupero è una pratica che si è andata affermando negli ultimi 20 anni. Dapprima il focus era incentrato sul semplice riutilizzo di un materiale di scarto altrimenti destinato al ciclo dei rifiuti. Questa modalità operativa, però, non è priva di problematiche e processi contraddittori. Nel nostro lavoro, ci siamo accorti, che l'idea di riutilizzare materiale per produrre centinaia di oggetti da consegnare ai bambini e le bambine durante i laboratori nelle scuole, spesso assemblando materiali già differenziati, non permette di veicolare correttamente le idee fondamentali che stanno alla base della pedagogia ambientale moderna. Ad oggi viste le urgenze ambientali sempre più stringenti la ludoteca sta cercando di spostare il proprio focus didattico/pedagogico verso laboratori di tipo esperienziale che valorizzino sempre di più il **processo** piuttosto che il prodotto. Cerchiamo di svincolarci dall'idea di laboratorio come scambio di materiali attraverso cui soddisfare un bisogno indotto (dagli adulti) di concretizzare l'esperienza in senso individualistico attraverso il materiale (ognuno il proprio lavoretto). Cercheremo di favorire, anche attraverso l'utilizzo di media sempre più disponibili, una narrazione emotivamente coinvolgente in cui le esperienze fatte, anche se **non sempre giustificate da un oggetto**, possano costituire l'essenza stessa della relazione dei bambini e le bambine con Riù.

<b>Titolo della proposta progettuale</b>	: <b>“Agiamo l'Agenda”</b>
<b>Descrizione</b>	La ludoteca invita in visita le classi delle scuole primarie e secondarie di Pesaro per una visita alla mostra realizzata presso la nostra sede in via Petrarca 34. Durante la visita sarà sviluppato un percorso didattico formativo sui temi dell'Agenda 2030 ONU attraverso l'utilizzo di diversi dispositivi narrativi. Il laboratorio sarà di tipo esperienziale, cioè una narrazione ritmata dall'utilizzo di diverse forme medialità nel tentativo di stimolare una risposta emotiva nei bambini/e.
<b>Obiettivi</b>	<b>Obiettivi</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Approfondire Agenda 2030 ONU</li><li>– Sperimentare forme di dibattito guidato da immagini e stimoli cognitivi.</li><li>– Portare a conoscenza i bambini/e dell'esistenza della ludoteca, del suo funzionamento e dei suoi obiettivi.</li><li>– -Stimolare la creatività e la manualità</li></ul>
<b>Attività</b>	La visita consiste di più fasi: -Fruizione della mostra realizzata dai bambini durante A.S. 2021/2022 - Esperienza del gioco da tavola gioco “GoGoGoals” dell'ONU realizzato su telo in pvc 2x3 m -Proiezione video realizzato durante le fasi preparative della mostra e riflessioni condivise. -Dibattito per immagini sui 17 pannelli dell'agenda. -Gioco laboratorio simbolico, per la realizzazione delle pedine del gioco “GoGoGoals che verrà donato alla classe da Riù in formato da tavola.
<b>Destinatari</b>	Tutte le classi della scuola primaria e secondaria di 1 grado
<b>Ambito territoriale</b>	
<b>Tempo e luogo</b>	<b>Tempi e modalità:</b>

**PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2023 / 2024**

**SCHEDA PROGETTO**

	<p><b>SOLO IN VISITA A RIU</b> durata: 3 h circa</p> <p>Da novembre 2023            a Maggio 2024</p>
--	---