

HUB DELLA CONOSCENZA

Proposte didattico/creative

**Laboratori per bambini e ragazzi
dai 3 ai 18 anni**

a cura di Effetto Rete Cooperativa Sociale



Cari docenti...

Cari docenti,

inizia un altro anno scolastico e noi di Effetto Rete siamo pronti a supportarvi in nuove e appassionanti sfide!

Con il consueto spirito di offrire un supporto diretto nella didattica abbiamo ripensato temi, contenuti ed esperimenti, con nuovi approfondimenti.

È possibile, inoltre, strutturare progetti esclusivi per la sua scuola, come PON, progetti MIUR o altri progetti finanziati da enti e fondazioni.

Con sempre rinnovato affetto

Staff Effetto Rete



Chi siamo

Da più di 15 anni la COOPERATIVA EFFETTO RETE opera nel settore dei Servizi Culturali, nel territorio del parco nazionale del Cilento, Vallo del Diano e Alburni e nella provincia di Avellino: progetta e realizza percorsi didattici per le scuole; gestisce musei, mostre tematiche, biblioteche ed archivi; organizza visite guidate, campi estivi ed eventi di animazione culturale per adulti e bambini.

Lo staff

EFFETTO RETE è particolarmente attenta alla formazione dei propri operatori, selezionati tra i migliori laureati e specializzati nei singoli ambiti disciplinari e sempre aggiornati attraverso corsi di formazione e tirocini, in grado di rispondere ad ogni richiesta didattico-formativa.

La nostra proposta didattica

Fra gli obiettivi e le finalità delle nostre attività didattiche vi è principalmente la proposta di percorsi caratterizzati da una spiccata interdisciplinarietà, volti anche ad integrare i programmi scolastici di Storia, Geografia, Educazione ambientale, Scienze, Educazione all'immagine e Storia dell'Arte, che mirano soprattutto a stimolare un apprendimento attivo e collaborativo.

EFFETTO RETE suggerisce per ogni attività alcune sedi o località, tuttavia adatta le proposte in sinergia con le richieste e gli interessi della classe suggerite dagli insegnanti rendendosi disponibile a svolgere le attività presso strutture di preferenza individuate da insegnanti o genitori.

Il percorso didattico modulare, un efficace binomio teorico e pratico, e la giornata archeologica, un completo itinerario tematico, rappresentano le due offerte didattiche in cui EFFETTO RETE eccelle da sempre:

- percorsi didattici modulari: una lezione teorica sotto forma di presentazione, che consiste nello sviluppo dei contenuti in programma, attraverso il commento di immagini che coinvolgano i ragazzi in un dialogo continuo; uno o più laboratori (2 ore ciascuno) che, legandosi alla parte introduttiva, vanno intesi come momento a carattere pratico-sperimentale, in cui i ragazzi sono i diretti protagonisti.
- giornate archeologiche: Nelle giornate archeologiche, della durata di circa 4 o 6 ore, si fa uso di metodologie didattiche adattate alle specifiche tematiche storico-archeologiche per offrire ai bambini un'esperienza intensa di immersione nelle epoche del passato. Qui, tutte le conoscenze acquisite sui libri vengono riproposte in maniera mai banale sperimentate di persona "toccando con mano".

La nostra metodologia

La centralità della persona rappresenta il cardine dell'approccio metodologico di Effetto Rete, che punta a sviluppare competenze individuali e sociali (di gruppo e di comunità) partendo dalle esperienze e dalle potenzialità dei singoli. Sia che si tratti di bambini, adolescenti o adulti, molta attenzione è data ai processi attraverso cui gli individui partecipano alla costruzione del proprio sapere, producendo al tempo stesso una cultura condivisa. L'elemento pratico e sperimentale è il centro dell'esperienza ed è ciò che consente di aumentare la capacità di pensiero e di immaginazione. L'acquisizione di competenze si basa sull'esperienza, attraverso un procedere per tentativi, tipico dell'approccio scientifico. *Il nostro metodo unisce logica, sperimentazione e interazione, per condurre a una comprensione profonda.*

MODULO ARCHEOLOGIA



1. Simulazione dello scavo archeologico

Il laboratorio di scavo archeologico simulato si pone come obiettivo quello di educare i ragazzi, soprattutto quelli della scuola primaria e secondaria di I grado, alla comprensione del mondo della ricerca storico-archeologica attraverso la pratica concreta delle tappe fondamentali che caratterizzano il mestiere dell'archeologo e del ricercatore. Si tratta di una specifica attività pratica che risponde ampiamente alla finalità di sviluppare le attitudini e le capacità relazionali dei ragazzi, lo spirito "investigativo", la percezione visiva e tattile, nonché le abilità manuali, mediante un corretto supporto metodologico che subordini l'attività, principalmente ludica, a precise regole in linea con le correnti tecniche di scavo. Filo conduttore dell'attività deve restare la precisa consapevolezza del fatto che lo scavo archeologico è una ricerca, un'indagine, in gran parte distruttiva (durante, per esempio, l'asportazione del terreno) finalizzata alla scoperta e alla comprensione di qualcosa che non appartiene più alla nostra realtà quotidiana: proprio per questo, come accade in una odierna indagine "poliziesca" assume un'importanza fondamentale la documentazione nelle diverse fasi, poiché un reperto, se opportunamente trattato, può trasformarsi da testimone muto a elemento rivelatore di una parte fondamentale della memoria collettiva. Il laboratorio prevede due fasi: La prima, teorica, dove l'archeologo terrà una lezione introduttiva sullo scavo archeologico, le tecniche di scavo, il recupero e il trattamento dei dati; La seconda fase, invece, del tutto pratica, riguarda la simulazione di scavo vera e propria: i ragazzi saranno impegnati direttamente in uno spazio che riproduce un cantiere di scavo archeologico, all'interno del quale applicheranno le tecniche di scavo stratigrafico, documentazione grafica e fotografica dei reperti e di primo trattamento dei reperti stessi (lavaggio, catalogazione, prima interpretazione e restauro). Prima di iniziare l'attività di scavo simulato i ragazzi saranno accompagnati in una visita guidata alla conoscenza del sito archeologico.



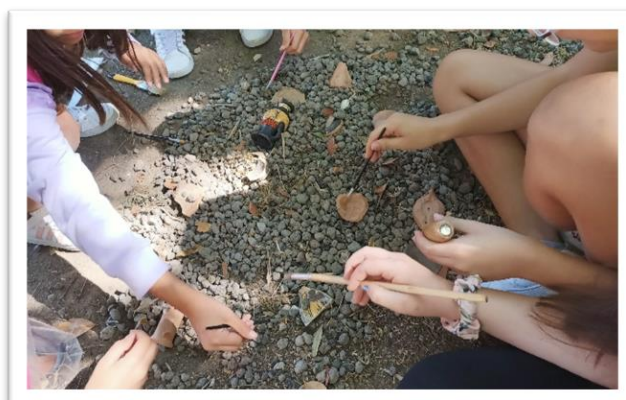
Numero massimo: 25 partecipanti



Età: dagli 8 anni in poi



Durata: 2 ore



2. Manipolazione dell'argilla:

L'argilla è stata utilizzata fin dalla preistoria per creare vasi, ciotole e sculture modellate a mano. Durante il laboratorio, i ragazzi utilizzando la tecnica del colombino, manipoleranno e decoreranno la loro argilla realizzando i loro manufatti in argilla. Al termine del laboratorio porteranno a casa la loro creazione.



Numero massimo: 25 partecipanti



Età: dai 4 ai 10 anni



Durata: 90 minuti



3. Dal Neolitico alla *Fiber Art*: Il telaio e la tessitura.

Come si crea un tessuto? Come è fatto un telaio? Trama, ordito, spoletta e liccio sono solo alcune delle parole che impareremo a conoscere! Con l'aiuto di un piccolo telaio, ogni partecipante potrà creare un proprio tessuto da portare a casa e mostrare con orgoglio.

Un operatore mostrerà ai partecipanti un prototipo di telaio neolitico e il procedimento da ricreare sul proprio telaio. Impareranno a tessere utilizzando dei telai insoliti, filati colorati, rametti, pezzi di stoffa, tutto quello che preferiscono per dar vita alla loro prima creazione di Fiber Art. In questo modo si intende approfondire la conoscenza delle diverse tipologie di materiali impiegati, oltre a permettere ai partecipanti di sperimentare insieme le regole e la creatività per la realizzazione di manufatti tessili.



Numero massimo: 25 partecipanti



Età: dai 4 ai 13 anni



Durata: 2 ore



4. L'arte del mosaico: un laboratorio per giocare con l'arte

L'arte rappresenta un elemento importante per la crescita e lo sviluppo creativo dei più piccoli, stimolandone i sensi e la fantasia. Il laboratorio mette a disposizione il materiale e gli strumenti ad hoc con cui i bambini si avvicineranno al mondo del mosaico. Grazie alla direzione e supervisione di un esperto del settore, selezionato per l'attività, i nostri giovani artisti in erba saranno guidati, step by step, nell'arte musiva. Impareranno a giocare con tessere e colori per realizzare i mosaici, oltre ad apprendere diverse tecniche di esecuzione e messa in posa dei materiali. Realizzeranno un quadretto che porteranno via al termine dell'attività.



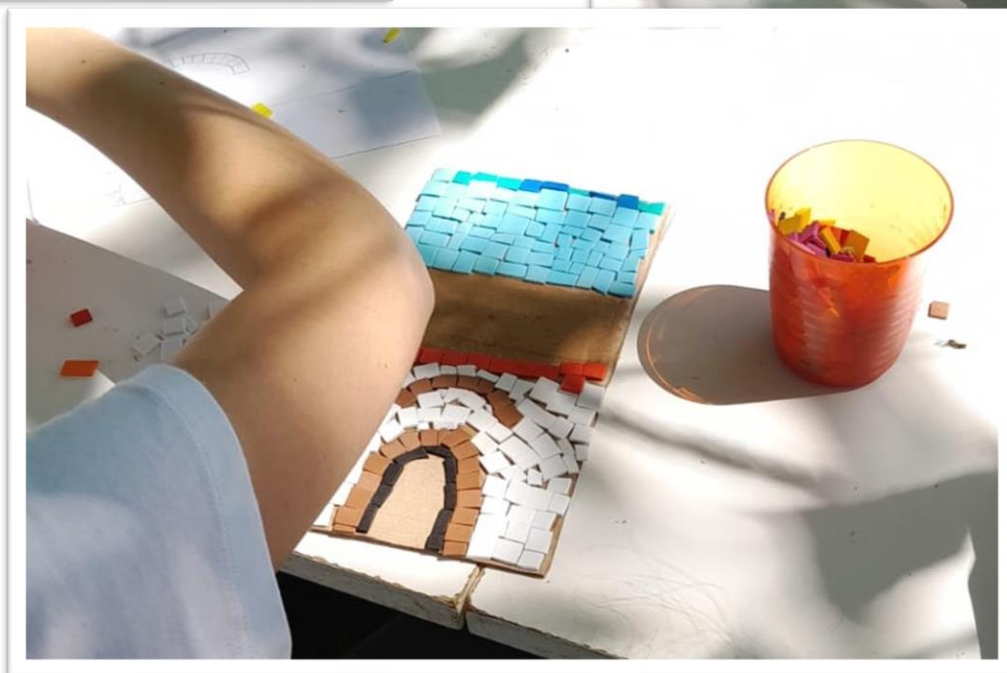
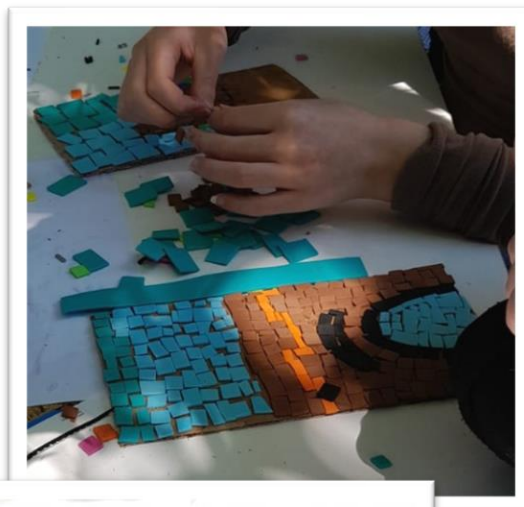
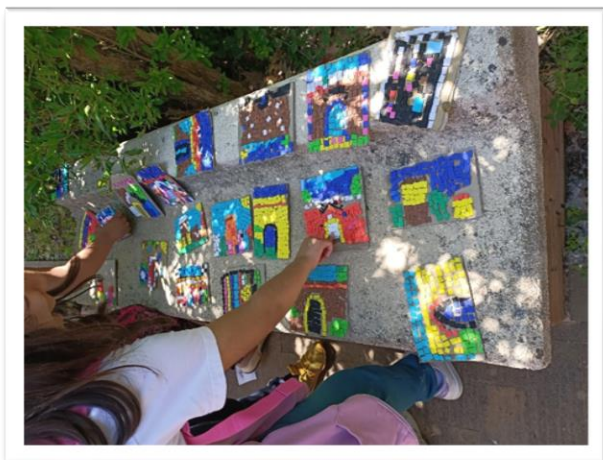
Numero massimo: 25 partecipanti



Età: dai 4 ai 13 anni



Durata: 2 ore



5. Figure Rosse Figure Nere

La ceramica greca costituisce probabilmente una delle eccellenze del mondo antico. Durante il laboratorio verranno illustrate le tecniche di produzione dei vasi, le tipologie più famose e i due tipi di decorazione in voga nella Grecia classica: a figure nere e figure rosse. I partecipanti potranno toccare con mano delle riproduzioni archeologiche di vasi greci finemente decorati. In seguito ogni bambino decorerà un vaso di terracotta di forma greca con un motivo ispirato alla mitologia fra quelli proposti. Alla fine del laboratorio ogni bambino avrà un vaso decorato da conservare.



Numero massimo: 25 partecipanti



Età: dagli 8 ai 13 anni



Durata: 2 ore



6. Caccia al Tesoro Archeologica

Una entusiasmante caccia al tesoro per avvicinare in modo divertente i bambini al mondo dell'Archeologia e della Storia, con indovinelli, quiz, momenti creativi e artistici per andare alla scoperta del parco archeologico di Velia, dei suoi angoli segreti, della vita e delle abitudini degli abitanti che vivevano qui. La comprensione del sito avverrà mettendo insieme gli elementi individuati durante l'attività pratica e la narrazione da parte delle archeologhe che conducono la visita.



Numero massimo: 50 partecipanti

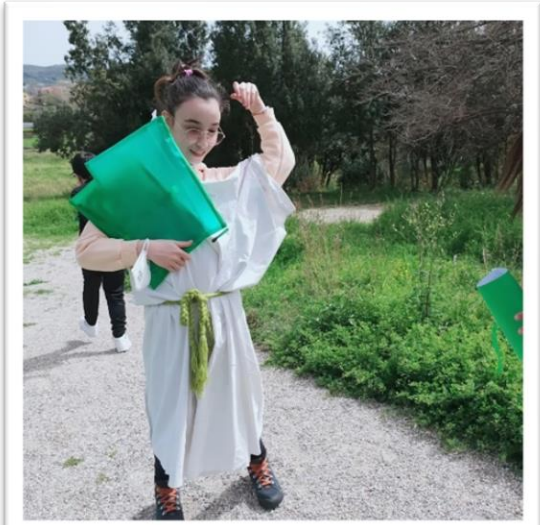


Età: dai 6 ai 18 anni



Durata: 2 ore visita al sito + 2 ore caccia al tesoro





MODULO NATURA



1. Le tinture naturali

L'uso di coloranti naturali, ricavati per la maggior parte dal mondo vegetale, animale e minerale, risale agli albori della storia dell'umanità: si producevano per scopi artistici, rituali, cosmetici ed ornamentali. Durante il laboratorio avremo il piacere di riscoprire antiche tecniche che sono alla base dello sviluppo delle prime civiltà. I ragazzi produrranno delle tinture estratte dalle piante autoctone e impareranno a tingere il tessuto (estrazione, bagno di colore e fissaggio).



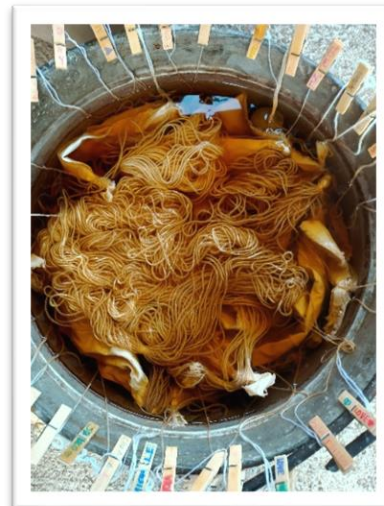
Numero massimo: 25 bambini



Età: dagli 8 ai 18 anni



**Durata: 2 incontri da 2 ore
Oppure 1 incontro da 4 ore.**



2. GLI ACQUERELLI NATURALI

Si analizzerà il ruolo dei colori nella natura e si dipingerà con i colori estratti dai vegetali. Salutari, educativi, geniali, belli, facili, pratici, veloci! Questo in poche parole sono gli acquarelli che verranno realizzati durante il laboratorio con i nostri bimbi, che vedranno magicamente davanti ai loro occhi formarsi colori tutti naturali.



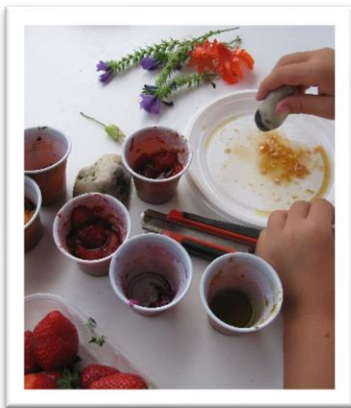
Numero massimo: 25 bambini



Età: dai 3 ai 6 anni



Durata: 90 minuti



3. Collage fantasiosi con elementi naturali

Spazio alla creatività per realizzare **collage fantasiosi** a partire da foglie o rametti e così due foglioline di salvia possono diventare i baffi di un uomo o le codine di una bambina, oppure i rametti di rosmarino un bosco di montagna...



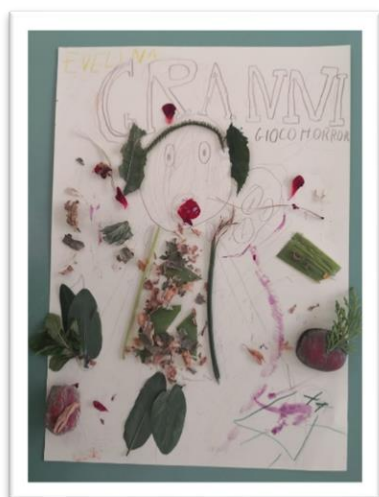
Numero massimo: 25 bambini



Età: dai 3 ai 6 anni



Durata: 90 minuti



4. LA LAND ART - Laboratorio di arte e natura

Osservare, esplorare e conoscere la natura è un modo per vivere a contatto con l'ambiente, per amarlo e rispettarlo. Se all'osservazione e alla conoscenza si aggiunge la creatività, tutto diventa più interessante. Fare arte nella natura è un modo originale e divertente per comprendere che esiste uno stretto legame fra l'uomo e l'ambiente, per educare alle relazioni ecologiche, al dialogo e al rispetto della natura attraverso il contatto diretto con essa. Fruire direttamente dell'ambiente diventa occasione di conoscenza, ma anche di stimoli, emozioni, sensazioni e aiuta a stimolare la fantasia e la creatività.

Il laboratorio si pone l'obiettivo di sviluppare le capacità di osservare, riflettere, porre domande, per formare una nuova visione dell'arte e della natura. Utilizzare in modo creativo i materiali che la natura offre è l'occasione per inventare nuove forme e nuovi oggetti da restituire come un dono, alla natura stessa.

Il laboratorio comincia con la passeggiata naturalistica, durante la quale i partecipanti verranno guidati nella "raccolta" di materiali naturali che incontreranno durante la passeggiata. Questa azione è un invito a stimolare lo spirito di osservazione di ciò che li circonda, la fruizione sensoriale dell'ambiente e la cooperazione nella scelta degli elementi. Il materiale raccolto servirà per l'attività finalizzata alla realizzazione di un'opera d'arte fatta con elementi naturali da restituire alla natura stessa. Ai bambini saranno mostrate alcune immagini di Land Art, lavori di artisti famosi che hanno realizzato le loro opere usando solo materiali naturali. Traendo ispirazione dalle immagini e da tutto ciò che hanno osservato durante la passeggiata, i bambini si trasformeranno in tanti piccoli artisti, progetteranno e realizzeranno una scultura/installazione utilizzando i materiali naturali raccolti.



Numero massimo: 25 bambini



Età: dai 7 ai 13 anni



Durata: 3 ore compresa passeggiata

5. Orienteering

L'orienteering è una disciplina che combina una passeggiata all'aria aperta con l'esplorazione di un territorio. È caratterizzata da una gara a squadre in cui i partecipanti usando una mappa dettagliata devono raggiungere alcuni punti di controllo scegliendo il percorso migliore. In ciascun punto di controllo le squadre devono rispondere a domande o risolvere facili quiz legati a temi ambientali e/o storici. Scopo: stimolare la curiosità, la voglia di esplorazione e di scoperta di un territorio in modo coinvolgente; rafforza lo spirito gruppo; stimola la collaborazione tra i membri di una squadra. Dettagli: questa attività può essere svolta in una qualsiasi località, quindi potrà essere concordata in base alle esigenze della scuola aderente. A chi è consigliato: le classi V ° della scuola primaria e tutte le classi della scuola secondaria di I ° grado. Durata: giornata intera.



Numero massimo: 30 ragazzi



Età: dai 10 ai 17 anni



**Durata: intera giornata
(comprende anche la visita guidata e/o attività parallele)**



MODULO DIGITALE



1. Tinkering- "circuiti di carta"

Un modo molto semplice e creativo per avvicinare bambini e ragazzi a giocare con le STEM è quello di costruire assieme a loro dei semplici circuiti elettrici di carta. Attraverso una semplice attività di Tinkering i partecipanti scopriranno come funziona un circuito elettrico. Durante il laboratorio verrà realizzata una cartolina con disegno a tema che si illumina. Con il tinkering bambini, adolescenti e adulti possono accostarsi a discipline come l'arte, la scienza e la tecnologia attraverso la pratica.



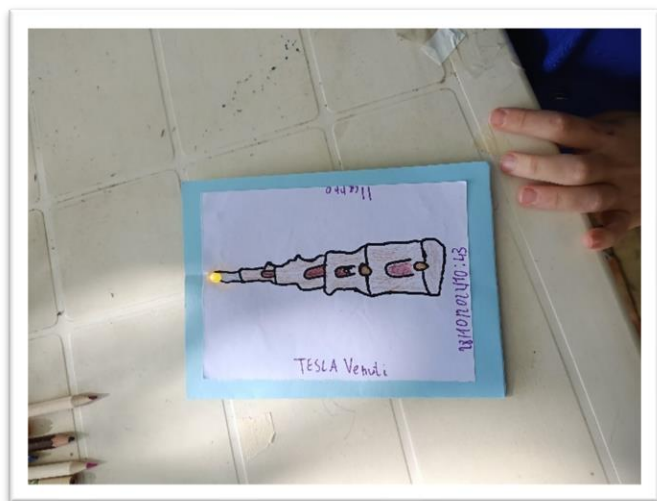
Numero massimo: 25 ragazzi



Età: dai 6 ai 13 anni



Durata: 2 ore



2. "La storia in 3D" - Laboratorio di prototipazione con la penna 3D

Proponiamo un laboratorio didattico di prototipazione attraverso l'utilizzo della penna 3D. E' un laboratorio che unisce arte, scienza e tecnologia in un'unica attività. I ragazzi lavoreranno alla realizzazione in scala di monumenti d'interesse storico, individuando gli elementi architettonici più importanti. **Cos'è la penna 3D?** La Penna 3D è una vera e propria penna, ma utilizza un Filamento PLA al posto del tradizionale inchiostro. **Finalità del laboratorio:** Oltre a stimolare la creatività è un ottimo esercizio per la motricità fine. Le penne 3D, infatti, consentono di poter disegnare, colorare e creare modelli tridimensionali di qualsiasi cosa vogliamo, dandoci la possibilità di trasformare un'idea in qualcosa di concreto e tangibile; Il laboratorio è finalizzato anche ad approfondire lo studio degli elementi architettonici. L'operazione di assemblaggio degli elementi architettonici stampati facilita la comprensione dello studio degli stili. I ragazzi sviluppano competenze in arti visive e svolgono un'analisi critica del monumento dal punto di vista storico-artistico e architettonico. Al termine del laboratorio ogni partecipante porterà a casa il lavoro realizzato.



Numero massimo: 15 ragazzi



Età: dagli 8 ai 18 anni



Durata: 2 ore



**MODULO
ARTE**



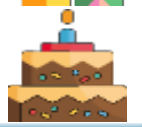
1. TECNICHE INCISORIE

Tecniche di stampa per bambini e ragazzi: la linoleografia

La linoleografia affonda le sue radici nella più antica arte della xilografia, ovvero la stampa ricavata da una matrice di legno incisa. Grazie ad un particolare materiale, i ragazzi, guidati dagli operatori di Effetto Rete, potranno facilmente sperimentare tutte le fasi di questa tecnica di incisione e portare a casa le loro stampe d'artista. **DESCRIZIONE E PROGRAMMA:** I ragazzi riporteranno il disegno sulla lastra per poi procedere con l'incisione. Una volta ottenuta la matrice passeranno all'inchiostatura e alla stampa. La stampa verrà eseguita manualmente da ciascun partecipante, tramite la pressione di un semplice cucchiaio sfregato sul foglio appoggiato alla matrice inchiostrata, al fine di trasferirne il colore e ottenere la stampa così finita.



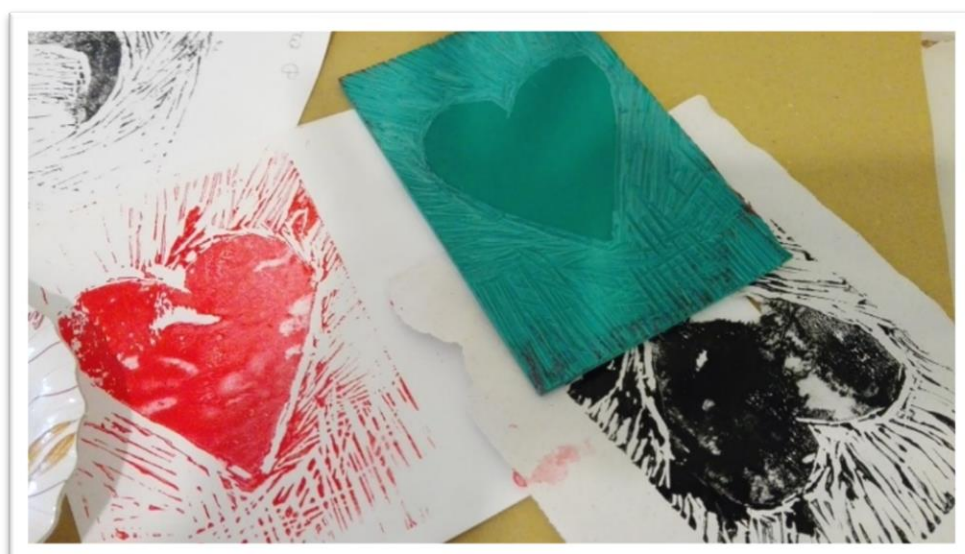
Numero massimo: 15 ragazzi



Età: dai 10 ai 18 anni



Durata: 3 ore



2. ORIGAMI "mobiles"

Origami è una parola di origine giapponese che significa "piegare la carta" o "carta piegata", secondo il contesto della frase in cui viene usata, e indica una tecnica che permette di realizzare figure e forme di ogni tipo mediante la piegatura di uno o più fogli di carta. L'arte degli origami si fonderà con la scoperta delle creazioni dello scultore americano **Alexander Calder** con particolare attenzione ai **mobiles**. L'operatore mostrerà ai bambini alcune riproduzioni di opere invitandoli a riconoscere gli elementi più caratteristici come il movimento e il suono. Durante la parte pratica ciascun bambino realizzerà una propria piccola scultura mobile utilizzando materiali semplici, costruendo gli origami e rielaborando le suggestioni emerse nella fase teorica. Alla fine ognuno potrà presentare la propria scultura mobile e scegliere un titolo.



Numero massimo: 25 ragazzi



Età: dai 6 ai 14 anni



Durata: 2 ore



ALTRE PROPOSTE

EFFETTO RETE mette a disposizione, oltre alle attività già descritte, i seguenti servizi:

- Visite guidate a musei e siti del territorio per adulti e bambini
- Percorsi tematici con l'archeologo nei borghi scelti
- Laboratori e stage di archeologia sperimentale e di arte contemporanea
- Animazione ludico-didattica
- Compleanni a tema
- Narrazione e teatro per l'infanzia a tema mitologico
- Corsi di formazione per insegnanti
- Cicli di conferenze a tema storico-archeologico
- Giornate con l'archeologo per ragazzi adulti con laboratori
- Percorsi storico naturalistici a piedi

Sedi o località

- **Parco Archeologico di Velia – Ascea (SA)**
- **MUSEO EN PLEIN AIR "MARINAIO FRANCESCO CHIRICO" – Eremiti (SA)**
- **Abbazia di Santa Cecilia – Castinatelli (SA)**
- **Parco archeologico della Civitella – Moio della Civitella (SA)**
- **Convento di San Francesco – Gioi (SA)**
- **Fattoria didattica**
- **Oasi Naturalistica**

Costi

Modulo	Attività	N. alunni	costo
	Visita guidata	25	120€
Modulo archeologia	Simulazione dello scavo archeologico	25	175€ per ogni bambino in più 5€
***	Manipolazione dell'argilla	25	175€ per ogni bambino in più 5€
	Dal Neolitico alla Fiber Art: Il telaio e la tessitura	25	200€ per ogni bambino in più 5€
	L'arte del mosaico	25	220€ per ogni bambino in più 5€
	Figure Rosse Figure Nere	25	220€ per ogni bambino in più 5€
	Caccia al tesoro archeologica	*	*
Modulo natura	Tinture naturali	25	300€ per ogni bambino in più 5€
	Gli acquerelli naturali	25	175€ per ogni bambino in più 5€
	Collage fantasiosi con elementi naturali	25	175€ per ogni bambino in più 5€
	LA LAND ART - Laboratorio di arte e natura	25	200€ per ogni bambino in più 5€
	Orienteering	30	400€ per ogni bambino in più 10€
Modulo digitale	Tinkering- "circuiti di carta"	25	200€ per ogni bambino in più 5€
	"La storia in 3D" - Laboratorio di prototipazione con la penna 3D	25	225€ per ogni bambino in più 10€
Modulo arte	Tecniche incisorie	25	225€ per ogni bambino in più 10€
	Origami mobili	25	200€ per ogni bambino in più 5€

***Caccia al tesoro archeologica**: 7€ a partecipante numero minimo 20 partecipanti + costo visita guidata 120€

*** Le attività sono studiate per essere svolte presso il Parco Archeologico di Velia, ma su richiesta si possono attivare anche su altri siti scelti dal gruppo classe.

COOPERATIVA SOCIALE EFFETTO RETE

C/so UMBERTO I° - FUTANI (SA)

P. IVA/COD FISC. 04618660650

TEL. 3392571712 / 3206820966

effettorete@gmail.com

www.affettorete.com

Per potervi fornire informazioni precise e dettagliate, vi preghiamo di inviare una mail specificando:

- nome e contatti dell'insegnante
- classe e numero di studenti
- percorso cui si è interessati
- periodo di preferenza
- eventuale partecipazione di alunni con disabilità