



A scuola di CITTADINANZA

Proposte di Educazione alla Cittadinanza Globale: alla scoperta dei diritti dei bambini e delle regole per una sana alimentazione.

INDICE

L'IMPEGNO DI HELPCODE NELLE SCUOLE	/ 3
LA PROPOSTA DI HELPCODE PER QUESTO PERIODO DI EMERGENZA	/ 4
1. IMPARIAMO IL CODING	/ 6
2. A SCUOLA DI IMMAGINAZIONE	/ 7
3. IL TUO MONDO È IN TAVOLA	/ 8
4. L'ALGORITMO DEI DIRITTI	/ 9
5. LA VITA OLTRE LA PLASTICA	/ 10
INFORMAZIONI E CONTATTI	/ 11



L'IMPEGNO DI HELPCODE NELLE SCUOLE

Per essere cittadini oggi occorre dotarsi di competenze importanti, radicate nella conoscenza del mondo globale, della comprensione dei meccanismi che ne regolano il funzionamento e delle diverse sfumature della realtà nella quale siamo immersi.

In questa prospettiva Helpcode propone alcuni **percorsi di lavoro, indirizzati alle scuole** e più in generale al mondo dell'**educazione**, che affrontano una serie di temi chiave per un'educazione allo sviluppo sostenibile, ponendo i bambini e gli adolescenti al centro. Tutti i nostri percorsi sono strutturati in forma di **laboratorio**: contesto ideale dove sperimentare modalità innovative di scoperta, apprendimento e comprensione di sé e del mondo, attraverso l'esplorazione, l'interazione e la messa in gioco. Si tratta di proposte semplici, ma frutto di una ricerca pedagogica importante, nate dall'esperienza di lavoro con bambine e bambini, insegnanti ed educatori in Italia e all'estero.

Crediamo nella **diversità come valore** e nell'**uguaglianza dei diritti** per tutti gli esseri umani e per questo proponiamo **forme di educazione inclusiva** al fine di contrastare ogni forma di discriminazione.

Il nostro approccio educativo è teso al superamento degli stereotipi e alla costruzione di una cultura delle pari opportunità tra bambini e bambine, uomini e donne, ovunque nel mondo.

LA PROPOSTA DI HELPCODE PER QUESTO PERIODO DI EMERGENZA

PERCORSI LABORATORIALI A DISTANZA O IN PRESENZA:

Con la ripartenza delle scuole, a settembre, per garantire a tutti i bambini e ragazzi la possibilità di partecipare ai percorsi educativi laboratoriali, pensati come supporto e integrazione alla didattica canonica, Helpcode si è attivata per riuscire a realizzarli **sia in presenza che a distanza**.

In questo modo, grazie anche alla collaudata esperienza del Doposcuola a distanza, che durante il periodo di lockdown ha permesso a più di 500 bambini di continuare a ritrovarsi online con i propri compagni per seguire i percorsi laboratoriali con i nostri formatori, Helpcode si impegna a fare in modo che le esperienze educative non si fermino, per garantire il diritto dei bambini a **un'educazione alla cittadinanza globale** in tutti gli scenari possibili (bambini da casa, bambini a scuola e formatori a distanza, o tutti in presenza) **concordando le modalità insieme agli insegnanti** a seconda della situazione della classe, della scuola, o dell'emergenza sanitaria. I Laboratori a distanza saranno svolti attraverso una piattaforma di videochiamata, e con il supporto di siti interattivi e didattici, condivisione di immagini e video, e lavagne condivise.

La proposta dei nostri percorsi vuole essere una vera e propria **integrazione** e un potenziamento della **didattica curricolare**, in coordinamento e collaborazione con i singoli docenti per adattare e costruire i contenuti a partire dalle esigenze della classe.

I percorsi in presenza si potranno attivare solo nei territori dove Helpcode è presente con i suoi operatori, in tutto il resto del territorio nazionale sono disponibili i percorsi a distanza.

Contributo richiesto alla scuola per ogni laboratorio:

A distanza: 30€

In presenza: 40€

I 5 PERCORSI TEMATICI

I percorsi laboratoriali che proponiamo sono multidisciplinari e **differenziati in funzione della fascia di età** a cui si rivolgono.

1. **"IMPARIAMO IL CODING"** LABORATORI DI ALFABETIZZAZIONE DIGITALE. Percorsi di introduzione alla programmazione per bambini, e all'uso di alcuni software, strumenti di disegno e storytelling digitale, per arrivare anche alla creazione di un e-book, di un video-game o di un'app, con l'obiettivo di imparare ad utilizzare il computer come strumento creativo di cui avere padronanza, e non in modalità passiva e inconsapevole.
2. **"A SCUOLA DI IMMAGINAZIONE"** LABORATORI DI LETTURA E PENSIERO FILOSOFICO. Laboratori di lettura con attività creative a partire da favole o racconti, per allenare l'immaginazione, l'ascolto, la capacità di porsi le giuste domande e il pensiero divergente.
3. **"IL TUO MONDO È IN TAVOLA"** LABORATORI DI EDUCAZIONE ALIMENTARE. Percorso sensibilizzazione ad un rapporto più sano ed equilibrato col il cibo, comprendendone l'importanza per il proprio sviluppo ma anche per l'equilibrio e la sostenibilità del Pianeta, per diventare più consapevoli di quello che abbiamo nel piatto.
4. **"L'ALGORITMO DEI DIRITTI "** LABORATORI SU DIRITTI E PARTECIPAZIONE ATTIVA. Percorso di scoperta dei diritti umani e della partecipazione attiva, attraverso esperienze dirette e grazie ad un'approccio innovativo e digitale, facendo anche ricorso agli strumenti del coding, e del pensiero logico-computazionale, come mezzi di attivazione dei bambini e dei ragazzi per il cambiamento sociale.
5. **"LA VITA OLTRE LA PLASTICA"** LABORATORI SU SOSTENIBILITÀ AMBIENTALE. Percorso di sensibilizzazione sui temi ambientali con particolare riferimento all'impatto della plastica sull'ambiente marino e alle possibili soluzioni alternative per fare scelte sostenibili nella vita quotidiana.

1. "IMPARIAMO IL CODING"

Obiettivo: sviluppare le conoscenze informatiche dei bambini e allenare il pensiero computazionale, per scoprire le basi dell'informatica sfruttandola come strumento per accendere la propria creatività. Collaborare con tutta la comunità scolastica per l'introduzione di software digitali che possono essere di supporto per lo studente alla programmazione tradizionale,

Svolgimento: I corsi, pensati per un minimo di 2 e un massimo di 10 incontri, saranno suddivisi per fascia di età con differenti obiettivi di apprendimento. In collaborazione con le insegnanti potremo concordare insieme tre diverse modalità:

- *Creazione di e-book digitale* su un argomento concordato con l'insegnante. Il coding verrà utilizzato come metodologia di supporto a tutto il progetto. I principali software utilizzati saranno: Scratch, Minecraft, Tinkercad, Pixton, software per la creazione di video , il pacchetto Office.
Nella lezione introduttiva per mezzo del sito Code.Org e altri software daremo ai bambini gli strumenti per lavorare in autonomia al progetto.
- *Ripasso interattivo*, degli argomenti principali, sempre concordati con l'insegnante, per mezzo delle principali app o software didattici. Questa modalità ha come obiettivo principale quello di rendere lo studio pomeridiano quotidiano più piacevole e più immediato per gli studenti nativi digitali.
- *Creazione di un video-game o di un app*, un'attività ludica che ha come obiettivo quello di rendere lo studente protagonista attivo e non soggetto passivo mentre gioca al computer.

Helpcode, non volendo lasciare indietro nessuno, è disponibile a concordare percorsi personalizzati per bambini con difficoltà di apprendimento.

N° Incontri: min.2/max 10

Durata di ogni laboratorio: 2 ore

A chi è rivolto: Classi delle scuole primarie e secondarie di primo grado.

2. "A SCUOLA DI IMMAGINAZIONE"

Obiettivo: Scoprire, attraverso la lettura ad alta voce di favole o racconti, il potere delle storie usate come strumento per conoscere le proprie emozioni, affrontare temi complessi e di crescita personale, ma anche allenare l'ascolto e il pensiero critico. Usare gli strumenti dell'immaginazione e del pensiero filosofico come occasione per imparare a porsi domande e immaginare il mondo con positività e fiducia.

Svolgimento: La proposta si divide in due percorsi differenti a seconda della fascia di età, e con la possibilità di integrazione del percorso per quarte, quinte e secondarie.

- **SCUOLA PRIMARIA: "Favole al telefono".** Gli incontri partiranno da un momento di lettura ad alta voce di favole di alcuni dei più grandi autori di letteratura per l'infanzia, come ad esempio le Favole al telefono di Gianni Rodari, o le storie senza tempo di Roald Dahl. A partire dalle emozioni nate dall'ascolto delle storie, impareremo a giocare con le nostre paure, e sconfiggere i "mostri", cercheremo di immaginarci cosa significa viaggiare controcorrente e avere il coraggio di fare qualcosa di nuovo, che nessuno ha mai fatto, ma soprattutto sarà l'occasione per utilizzare la nostra fantasia e immaginazione per inventare dei mondi nuovi e originali, più belli e pieni di speranza.
- **SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO: "Bella storia!".** Gli incontri partiranno dall'ascolto racconti tratti da storie vere, in cui tenteremo di immedesimarci e che offriranno lo spunto per affrontare temi legati ai diritti e alla propria crescita personale: i racconti di grandi sportivi che hanno fatto la storia permetteranno di scoprire, ad esempio, l'importanza di saper lottare per i propri obiettivi, e anche quella di saper perdere, quando serve, mentre altre storie saranno occasione per parlare di temi come l'equità di genere, le pari opportunità, la paura del diverso.
- **APPROFONDIMENTO: "Filosofare con l'arte".** Un incontro per introdurre gli strumenti del pensiero filosofico attraverso l'esperienza e il dialogo sul tema della bellezza. Il laboratorio ha una struttura dialogica, procedendo attraverso domande e una pratica filosofica a misura di bambino, per scoprirsi piccoli filosofi e artisti, attraverso lo scambio reciproco di idee e la realizzazione pratica delle proprie originali "opere d'arte", alla ricerca del bello.

N° Incontri: min. 1/max. 5

Durata di ogni laboratorio: 2 ore

A chi è rivolto: classi delle scuole primarie e secondaria di I grado
Filosofare con l'arte: quarte e quinte primaria, secondaria I grado.

3. "IL TUO MONDO È IN TAVOLA"

Obiettivo: partire dalla scuola per combattere la malnutrizione in tutte le sue forme, educando i bambini ad una alimentazione sana, in modo da contribuire a un miglior sviluppo fisico e psicologico e alle diverse culture alimentari.

Educare ad un'alimentazione che sia sana e sostenibile, riducendo gli sprechi e diventando consapevoli dell'effetto sul Pianeta delle nostre abitudini alimentari.

Svolgimento: Il percorso sarà differenziato per fasce d'età differenziando le modalità e prevedendo un maggior livello di approfondimento per le classi della secondaria:

- **SCUOLA PRIMARIA:** Gli incontri partiranno dalla scoperta delle diverse categorie di nutrienti di cui il nostro corpo ha bisogno per il suo sviluppo e di come creare un menù equilibrato attraverso il gioco del *Puzzle del buon appetito* elaborato con il contributo dell'Ospedale Gaslini di Genova, con un focus sull'importanza della prima colazione, spesso saltata dai bambini nonostante sia pasto fondamentale. Il percorso proseguirà affrontando il tema del diritto al cibo da parte dei bambini di tutto il mondo, scoprendo abitudini alimentari di altri paesi. L'ultima parte del percorso sarà centrata sul tema della sostenibilità delle nostre scelte alimentari, scoprendo quali sono gli alimenti locali e sostenibili che hanno minore impatto sul pianeta, e affrontando il tema dello spreco alimentare.
- **SCUOLA SECONDARIA :** Gli incontri partiranno dalla riflessione sul corretto equilibrio degli alimenti e da una verifica sullo stato delle proprie abitudini alimentari per capire come correggerle, scoprendo la piramide alimentare come strumento per orientare i nostri consumi. La seconda parte del percorso sarà incentrata sul rapporto tra alimentazione e sostenibilità, per rendere consapevoli dell'effetto che i diversi cibi hanno sul pianeta e ragionando insieme sulle possibilità di scelte di consumo su cui, a loro misura, possono iniziare ad agire, o almeno ad prendere maggiore consapevolezza, scoprendo i prodotti e i cibi locali e della tradizione, e la stagionalità dei prodotti alimentari. Ultima parte del percorso sarà incentrata sul tema dello spreco alimentare, della disuguaglianza nella distribuzione delle risorse alimentari a livello globale e locale e delle situazioni di sfruttamento che possono essere legate alla filiera alimentare.

N° Incontri: min 1/max. 5

Durata di ogni laboratorio: 2 ore

A chi è rivolto: Classi delle scuole primarie e secondaria di I Grado

4. "L'ALGORITMO DEI DIRITTI"

Obiettivo: Sperimentare una modalità innovativa di fare educazione alla cittadinanza attiva, sensibilizzando i bambini e ragazzi a percepirsi attori attivi nei propri contesti, scoprendo quali sono i diritti fondamentali, e l'importanza di agire in prima persona nei propri contesti per attuarli e difenderli, attraverso modalità innovative che insegnino ad usare gli strumenti digitali e informatici a loro disposizione in modo positivo e creativo, come mezzi per la cittadinanza attiva.

Svolgimento: La modalità degli incontri e gli strumenti utilizzati saranno differenziati a seconda delle fasce di età. In ogni caso, la prima parte del percorso sarà incentrata sulla scoperta dei Diritti, in particolare a partire dalla Convenzione ONU sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza.

I bambini e ragazzi poi, faranno esperienza diretta dei meccanismi della partecipazione democratica, utilizzando come strumento il coding.

La scelta di usare il coding come strumento di analisi, lavoro e proposta deriva dal fatto che questo aiuta a pensare meglio e in modo creativo e operativo, stimola la curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare un gioco. Il coding educa al pensiero computazionale, che è la capacità di risolvere problemi – anche complessi – applicando la logica, ragionando sulla strategia migliore per arrivare a una soluzione.

Si utilizzeranno, quindi, i principi del pensiero logico/computazionale (coding), uniti a quelli del metodo partecipativo per analizzare i contesti locali di riferimento (scuole, quartieri, comuni), al fine di individuare i nessi di causa/effetto che provocano situazioni di discriminazione ed esclusione e proporre soluzioni logiche e inclusive di cambiamento.

N° Incontri : min 2/max. 5

Durata di ogni laboratorio: 2 ore

A chi è rivolto: Classi 4° e 5° delle scuole primarie e secondaria di I Grado

5. "LA VITA OLTRE LA PLASTICA"

Obiettivo: Accrescere la consapevolezza dei ragazzi sullo stato di salute degli oceani e dei mari, incoraggiandoli ad adottare abitudini che contrastino l'inquinamento derivante da plastica e a farsi portavoce delle buone pratiche apprese presso la propria famiglia.

Svolgimento: Il percorso inizierà con una riflessione su cosa sia la plastica, su quali caratteristiche ha questo materiale così fondamentale per l'uomo, e sul perché quindi sia così funzionale e usato, portandoci a riflettere sull'utilizzo che ne facciamo ogni giorno nel quotidiano. Il primo incontro vuole partire dalle loro esperienze e conoscenze pregresse rispetto al tema, per arrivare insieme a prendere consapevolezza di quanta ne viene consumata a livello globale, fornendo un quadro generale dell'attuale situazione ambientale legata al consumo di plastica, e sulle differenze nell'impatto delle diverse tipologie di plastica esistenti. Scopriremo poi, attraverso un grande gioco, un viaggio simbolico lungo tutte le coste del Mediterraneo, trasportati dalla corrente, quale sia il suo impatto reale oggi sulla salute del nostro mare e delle specie che lo popolano, proseguendo poi, come ultima parte, con l'ideazione e la presentazione di possibili soluzioni che si possono adottare nella nostra vita di tutti i giorni. Alla fine del percorso verrà proposto alla scuola di entrare a far parte della rete di scuole #plasticless.

N° Incontri : min 1/max. 3

Durata di ogni laboratorio: 2 ore

A chi è rivolto: Classi 4° e 5° delle scuole primarie e secondaria di I Grado

INFORMAZIONI E CONTATTI

Per prenotare le proposte educative di Helpcode o ricevere maggiori informazioni, scrivere a:

Elena e Alessandro, scuola@helpcode.org o telefonare al numero 010 5704843.