

SCUOLE MATERNE

LABORATORIO DI FUMETTO - SCUOLA INTERNAZIONALE DI COMICS

Disegnare è una delle attività più divertenti e pratiche per esprimere la propria creatività, lo scopo è utilizzare questo strumento per creare un personaggio che abbia una propria storia. Questo workshop darà la possibilità di sperimentare ed apprendere, attraverso l'arte del fumetto, quali sono le caratteristiche fondamentali che deve avere il protagonista di una storia, avvicinarsi alle regole principali del disegno per riuscire a riportare efficacemente ed in modo semplice un personaggio all'interno del suo contesto.

Focus Attività

Si parte dallo studio della storia attraverso lo sviluppo dei punti base per passare poi alla creazione del protagonista e allo sviluppo dei suoi tratti distintivi. Una volta conclusi i due punti iniziali, il terzo sarà caratterizzato dalla realizzazione del disegno del personaggio e della sua ambientazione in una tavola grafica, si conclude il tutto con la condivisione dei progetti realizzati.

PROGETTO LENTINA – WORKSHOP EDUCAZIONE AMBIENTALE – COME RIDURRE L'UTILIZZO DELLA PLASTICA ED INCENTIVARE QUELLO DELLE ENERGIE RINNOVABILI

La plastica è un materiale largamente utilizzato nel quotidiano ma i danni che vengono riportati sulla salute del nostro pianeta come conseguenza sono molteplici, lo stesso discorso potrebbe essere applicato nei confronti di tutte le forme di energie non rinnovabili che al momento utilizziamo, come ad esempio i combustibili fossili. Il nostro obiettivo è quello di sensibilizzare gli alunni su quali siano i rischi dati da tanti piccoli atteggiamenti di negligenza, che sommati rappresentano un rischio per il pianeta, dando loro pratici spunti per essere più consapevoli all'ecosostenibilità.

Focus Attività

Si parte dallo studio della storia attraverso lo sviluppo dei punti base per passare poi alla creazione del protagonista e allo sviluppo dei suoi tratti distintivi. Una volta conclusi i due punti iniziali, il terzo sarà caratterizzato dalla realizzazione del disegno del personaggio e della sua ambientazione in una tavola grafica, si conclude il tutto con la condivisione dei progetti realizzati.

SCUOLE PRIMARIE

LABORATORIO DI FUMETTO - SCUOLA INTERNAZIONALE DI COMICS

Disegnare è una delle attività più divertenti e pratiche per esprimere la propria creatività, lo scopo è utilizzare questo strumento per creare un personaggio che abbia una propria storia. Questo workshop darà la possibilità di sperimentare ed apprendere, attraverso l'arte del fumetto, quali sono le caratteristiche fondamentali che deve avere il protagonista di una storia, avvicinarsi alle regole principali del disegno per riuscire a riportare efficacemente ed in modo semplice un personaggio all'interno del suo contesto.

Focus Attività

Si parte dallo studio della storia attraverso lo sviluppo dei punti base per passare poi alla creazione del protagonista e allo sviluppo dei suoi tratti distintivi. Una volta conclusi i due punti iniziali, il terzo sarà caratterizzato dalla realizzazione del disegno del personaggio e della sua ambientazione in una tavola grafica, si conclude il tutto con la condivisione dei progetti realizzati.

MEDIANOS: METODO PER LA RISOLUZIONE ALTERNATIVA DEI CONFLITTI FINALITÀ DEL PROGETTO

Questo gioco offre ai partecipanti la possibilità di simulare la gestione di un conflitto, promuovendo l'abilità di "stare nel conflitto" attraverso un approccio innovativo. I giocatori saranno guidati attraverso un percorso di risoluzione etica e dialogante della disputa, incoraggiando la comunicazione, lo scambio di informazioni e il riconoscimento delle emozioni, interessi e bisogni, sia propri che dell'altro giocatore. Inoltre, il gioco li aiuterà a vedere la situazione da prospettive diverse, promuovendo l'empatia. L'obiettivo non è più la contrapposizione "io contro di te," ma piuttosto "insieme contro il problema." Le parti impareranno a negoziare in base ai principi anziché alle posizioni, contribuendo così a diventare parte della soluzione anziché parte del problema.

Focus Attività

Il progetto MEDIANOS è stato sviluppato con l'obiettivo di introdurre metodi e strategie di risoluzione alternativa dei conflitti. Attraverso il modello MEDIANOS, gli studenti impareranno ad affrontare e risolvere i conflitti in modo costruttivo.

IL NARRATORE SEI TU - GIOCO DI RUOLO NELLA SCUOLA

Divulgare i principi educativi e socio culturali del gioco da tavolo e del gioco di ruolo da 10 anni sul territorio piemontese. Propongono attività nelle scuole e nelle biblioteche. Crediamo sia opportuno per i ragazzi poter usufruire di uno spazio dove incontrare coetanei e adulti in un luogo sicuro e tutelato, gestito da persone che non solo credono al valore del gioco come divertimento ma che sappiano coniugare a questo anche un messaggio educativo. Il progetto mira a coinvolgere gli studenti della scuola secondaria nella costruzione di personaggi, trame e ambientazioni. Attraverso questo progetto, gli studenti svilupperanno la creatività, la collaborazione e la capacità di raccontare storie.

Focus Attività

“Il narratore sei tu” mira ad accompagnare i partecipanti alla costruzione di un personaggio, una trama e un'ambientazione che funzionino in un racconto e in un'avventura per Gioco di Ruolo. L'attività partirà da testi narrativi che verranno presi a modello e i partecipanti al laboratorio lavoreranno in piccoli gruppi in cui scambio, confronto e condivisione saranno le parole d'ordine.

MAIS THE POWER OF PASSPORT

Il progetto "The Power of Passport" promosso da MAIS mira a raggiungere i temi sullo Sviluppo Sostenibile, riducendo l'ineguaglianza tra le nazioni. Per farlo viene utilizzato un gioco educativo, creato da MAIS, al fine di far vivere ai partecipanti l'esperienza drammatica della migrazione e delle sue sfide, con un focus sulla disuguaglianza nel diritto alla libertà di movimento. Le due principali finalità sono: evidenziare le violazioni dei diritti umani legate alla migrazione e fornire dati per creare parallelismi tra diverse migrazioni.

Focus Attività

Il progetto si fonda su un gioco da tavolo interdisciplinare che promuove il rispetto delle regole, la collaborazione e la comprensione delle sfide legate alla migrazione. L'attività coinvolge una singola classe alla volta, con un massimo di 28-30 partecipanti, ed ha una durata di 2 ore. Per condurre con successo l'attività, è necessario disporre di spazi adeguati e di 8 kit del gioco, completi di tutti i materiali necessari. Importante sottolineare che questo gioco offre opportunità di apprendimento durante tutto il suo svolgimento, e al termine è previsto un momento di discussione (debriefing) per riflettere sugli argomenti trattati durante l'esperienza di gioco.

SCACCHISTICA

La Società Scacchistica Torinese propone un progetto di presentazione e introduzione al gioco degli scacchi. Il progetto "Scacchi per i giovani" mira a introdurre gli studenti al gioco degli scacchi e sensibilizzare gli insegnanti sui benefici educativi. Gli obiettivi includono il miglioramento delle abilità sociali, cognitive e logiche, la promozione del rispetto delle regole sociali e dello sviluppo dell'autocontrollo, nonché la facilitazione della collaborazione in attività di gruppo e la capacità di risolvere problemi. In sintesi, il progetto mira a favorire lo sviluppo globale degli studenti attraverso il gioco degli scacchi.

Focus Attività

L'attività prevede una lezione frontale in presenza con una classe di circa 25 studenti, durante la quale un istruttore della società interagirà con gli studenti e gli insegnanti, illustrerà i principi fondamentali degli scacchi e spiegherà alcune regole di base. La presentazione dell'attività può essere organizzata sia con, che senza la presenza di esercitazioni pratiche.

SCUOLE MEDIE / SECONDARIE DI I GRADO

LABORATORIO DI FUMETTO - SCUOLA INTERNAZIONALE DI COMICS

Disegnare è una delle attività più divertenti e pratiche per esprimere la propria creatività, lo scopo è utilizzare questo strumento per creare un personaggio che abbia una propria storia. Questo workshop darà la possibilità di sperimentare ed apprendere, attraverso l'arte del fumetto, quali sono le caratteristiche fondamentali che deve avere il protagonista di una storia, avvicinarsi alle regole principali del disegno per riuscire a riportare efficacemente ed in modo semplice un personaggio all'interno del suo contesto.

Focus Attività

Si parte dallo studio della storia attraverso lo sviluppo dei punti base per passare poi alla creazione del protagonista e allo sviluppo dei suoi tratti distintivi. Una volta conclusi i due punti iniziali, il terzo sarà caratterizzato dalla realizzazione del disegno del personaggio e della sua ambientazione in una tavola grafica, si conclude il tutto con la condivisione dei progetti realizzati.

MEDIANOS: METODO PER LA RISOLUZIONE ALTERNATIVA DEI CONFLITTI FINALITÀ DEL PROGETTO

Questo gioco offre ai partecipanti la possibilità di simulare la gestione di un conflitto, promuovendo l'abilità di "stare nel conflitto" attraverso un approccio innovativo. I giocatori saranno guidati attraverso un percorso di risoluzione etica e dialogante della disputa, incoraggiando la comunicazione, lo scambio di informazioni e il riconoscimento delle emozioni, interessi e bisogni, sia propri che dell'altro giocatore. Inoltre, il gioco li aiuterà a vedere la situazione da prospettive diverse, promuovendo l'empatia. L'obiettivo non è più la contrapposizione "io contro di te," ma piuttosto "insieme contro il problema." Le parti impareranno a negoziare in base ai principi anziché alle posizioni, contribuendo così a diventare parte della soluzione anziché parte del problema.

Focus Attività

Il progetto MEDIANOS è stato sviluppato con l'obiettivo di introdurre metodi e strategie di risoluzione alternativa dei conflitti. Attraverso il modello MEDIANOS, gli studenti impareranno ad affrontare e risolvere i conflitti in modo costruttivo.

IL NARRATORE SEI TU - GIOCO DI RUOLO NELLA SCUOLA

Divulgare i principi educativi e socio culturali del gioco da tavolo e del gioco di ruolo da 10 anni sul territorio piemontese. Propongono attività nelle scuole e nelle biblioteche. Crediamo sia opportuno per i ragazzi poter usufruire di uno spazio dove incontrare coetanei e adulti in un luogo sicuro e tutelato, gestito da persone che non solo credono al valore del gioco come divertimento ma che sappiano coniugare a questo anche un messaggio educativo. Il progetto mira a coinvolgere gli studenti della scuola secondaria nella costruzione di personaggi, trame e ambientazioni. Attraverso questo progetto, gli studenti svilupperanno la creatività, la collaborazione e la capacità di raccontare storie.

Focus Attività

“Il narratore sei tu” mira ad accompagnare i partecipanti alla costruzione di un personaggio, una trama e un'ambientazione che funzionino in un racconto e in un'avventura per Gioco di Ruolo. L'attività partirà da testi narrativi che verranno presi a modello e i partecipanti al laboratorio lavoreranno in piccoli gruppi in cui scambio, confronto e condivisione saranno le parole d'ordine.

MAIS THE POWER OF PASSPORT

Il progetto "The Power of Passport" promosso da MAIS mira a raggiungere i temi sullo Sviluppo Sostenibile, riducendo l'ineguaglianza tra le nazioni. Per farlo viene utilizzato un gioco educativo, creato da MAIS, al fine di far vivere ai partecipanti l'esperienza drammatica della migrazione e delle sue sfide, con un focus sulla disuguaglianza nel diritto alla libertà di movimento. Le due principali finalità sono: evidenziare le violazioni dei diritti umani legate alla migrazione e fornire dati per creare parallelismi tra diverse migrazioni.

Focus Attività

Il progetto si fonda su un gioco da tavolo interdisciplinare che promuove il rispetto delle regole, la collaborazione e la comprensione delle sfide legate alla migrazione. L'attività coinvolge una singola classe alla volta, con un massimo di 28-30 partecipanti, ed ha una durata di 2 ore. Per condurre con successo l'attività, è necessario disporre di spazi adeguati e di 8 kit del gioco, completi di tutti i materiali necessari. Importante sottolineare che questo gioco offre opportunità di apprendimento durante tutto il suo svolgimento, e al termine è previsto un momento di discussione (debriefing) per riflettere sugli argomenti trattati durante l'esperienza di gioco.

SCACCHISTICA

La Società Scacchistica Torinese propone un progetto di presentazione e introduzione al gioco degli scacchi. Il progetto "Scacchi per i giovani" mira a introdurre gli studenti al gioco degli scacchi e sensibilizzare gli insegnanti sui benefici educativi. Gli obiettivi includono il miglioramento delle abilità sociali, cognitive e logiche, la promozione del rispetto delle regole sociali e dello sviluppo dell'autocontrollo, nonché la facilitazione della collaborazione in attività di gruppo e la capacità di risolvere problemi. In sintesi, il progetto mira a favorire lo sviluppo globale degli studenti attraverso il gioco degli scacchi.

Focus Attività

L'attività prevede una lezione frontale in presenza con una classe di circa 25 studenti, durante la quale un istruttore della società interagirà con gli studenti e gli insegnanti, illustrerà i principi fondamentali degli scacchi e spiegherà alcune regole di base. La presentazione dell'attività può essere organizzata sia con, che senza la presenza di esercitazioni pratiche.

CONTACT "NARRATIVE SHAKE"

"Narrative Shake" è un progetto ludico che utilizza il gioco da tavolo "Shake your Stories" di Asmodee per coinvolgere ragazzi anni in un'esperienza creativa e divertente. Attraverso questo gioco, i partecipanti avranno l'opportunità di sviluppare le proprie capacità narrative, migliorare le loro abilità comunicative e ampliare la loro immaginazione, creando storie uniche e coinvolgenti.

Focus Attività

Il gioco si basa sull'uso di suoni e sulla fantasia di ciascun partecipante: ascoltando i suoni, si dovranno creare storie fantastiche, viaggiando attraverso l'immaginazione. Il processo coinvolge il semplice gesto di scuotere lo shaker per ascoltare un suono, da cui si inizia a creare una storia che si sviluppa a partire da quel suono. Il gioco si divide in tre fasi: introduzione alle regole e al concetto di narrazione, sfide di scrittura in squadre su temi specifici utilizzando suoni e carte, e la presentazione delle storie create. Gli obiettivi del progetto sono promuovere la creatività in un limite di tempo, insegnare a sviluppare storie coinvolgenti e incoraggiare la collaborazione di gruppo per arricchire le narrazioni con dettagli unici.

SP FORMAZIONE - UNA MAPPA PER MILLE AVVENTURE

Il progetto "UNA MAPPA PER MILLE AVVENTURE" promosso da SP Formazione mira a sviluppare le conoscenze in storia e geografia attraverso uno dei più famosi giochi da tavola in circolazione, il Risiko. Utilizzando il tabellone del gioco, che a tutti gli effetti è una mappa del mondo, verranno stimolati i giocatori a scoprire le caratteristiche e la storia delle popolazioni che abitano la terra. La proposta di SP Formazione si rivolge anche e in contemporanea ai docenti delle classi. È infatti un obiettivo dichiarato dimostrare come possa essere profittevole l'utilizzo di strumenti inusuali nella didattica. In questo caso si usa la mappa di un gioco di guerra simulata per imparare la geografia e la storia del mondo e dei popoli.

Focus Attività

Utilizzando il tabellone di Risiko il giocatore può ripassare la storia, scoprire le evoluzioni culturali e visualizzare le trasformazioni dei territori. Risiko è un gioco dove i partecipanti hanno come obiettivo primeggiare sugli altri concorrenti. E' quindi un gioco competitivo con una finalità molto specifica. Se lo si osserva bene da vicino però, grazie al suo tabellone, si possono creare mille scenari attraverso i quali la storia può prendere forma, la geografia può essere visualizzata e ridisegnata e le culture possono essere un viaggio.

FUMETTO & SESSUALITÀ - UN VIAGGIO AFFASCINANTE ATTRAVERSO LA SESSUALITÀ RACCONTATO CON L'ARTE DEI FUMETTI

In questo workshop si esplorerà la sessualità attraverso il linguaggio avvincente dei fumetti. I partecipanti saranno guidati in un'avventura visiva che trasforma concetti complessi in storie accessibili e coinvolgenti. Attraverso illustrazioni e dialoghi, i ragazzi avranno l'opportunità di esplorare i diversi aspetti della sessualità in modo aperto e senza tabù. Sarà un'occasione unica per porre domande, condividere riflessioni e imparare attraverso l'arte visiva.

Focus Attività

I ragazzi potranno interagire direttamente con esperti del settore, inclusi sessuologi e psicologi, in sessioni aperte di domande e risposte. Un'occasione unica per esplorare, imparare e dialogare su argomenti cruciali con professionisti competenti in un ambiente aperto e rispettoso.

SCUOLE SUPERIORI

LABORATORIO DI FUMETTO - SCUOLA INTERNAZIONALE DI COMICS

Disegnare è una delle attività più divertenti e pratiche per esprimere la propria creatività, lo scopo è utilizzare questo strumento per creare un personaggio che abbia una propria storia. Questo workshop darà la possibilità di sperimentare ed apprendere, attraverso l'arte del fumetto, quali sono le caratteristiche fondamentali che deve avere il protagonista di una storia, avvicinarsi alle regole principali del disegno per riuscire a riportare efficacemente ed in modo semplice un personaggio all'interno del suo contesto.

Focus Attività

Si parte dallo studio della storia attraverso lo sviluppo dei punti base per passare poi alla creazione del protagonista e allo sviluppo dei suoi tratti distintivi. Una volta conclusi i due punti iniziali, il terzo sarà caratterizzato dalla realizzazione del disegno del personaggio e della sua ambientazione in una tavola grafica, si conclude il tutto con la condivisione dei progetti realizzati.

MEDIANOS: METODO PER LA RISOLUZIONE ALTERNATIVA DEI CONFLITTI FINALITÀ DEL PROGETTO

Questo gioco offre ai partecipanti la possibilità di simulare la gestione di un conflitto, promuovendo l'abilità di "stare nel conflitto" attraverso un approccio innovativo. I giocatori saranno guidati attraverso un percorso di risoluzione etica e dialogante della disputa, incoraggiando la comunicazione, lo scambio di informazioni e il riconoscimento delle emozioni, interessi e bisogni, sia propri che dell'altro giocatore. Inoltre, il gioco li aiuterà a vedere la situazione da prospettive diverse, promuovendo l'empatia. L'obiettivo non è più la contrapposizione "io contro di te," ma piuttosto "insieme contro il problema." Le parti impareranno a negoziare in base ai principi anziché alle posizioni, contribuendo così a diventare parte della soluzione anziché parte del problema.

Focus Attività

Il progetto MEDIANOS è stato sviluppato con l'obiettivo di introdurre metodi e strategie di risoluzione alternativa dei conflitti. Attraverso il modello MEDIANOS, gli studenti impareranno ad affrontare e risolvere i conflitti in modo costruttivo.

IL NARRATORE SEI TU - GIOCO DI RUOLO NELLA SCUOLA

Divulgare i principi educativi e socio culturali del gioco da tavolo e del gioco di ruolo da 10 anni sul territorio piemontese. Propongono attività nelle scuole e nelle biblioteche. Crediamo sia opportuno per i ragazzi poter usufruire di uno spazio dove incontrare coetanei e adulti in un luogo sicuro e tutelato, gestito da persone che non solo credono al valore del gioco come divertimento ma che sappiano coniugare a questo anche un messaggio educativo. Il progetto mira a coinvolgere gli studenti della scuola secondaria nella costruzione di personaggi, trame e ambientazioni. Attraverso questo progetto, gli studenti svilupperanno la creatività, la collaborazione e la capacità di raccontare storie.

Focus Attività

"Il narratore sei tu" mira ad accompagnare i partecipanti alla costruzione di un personaggio, una trama e un'ambientazione che funzionino in un racconto e in un'avventura per Gioco di Ruolo. L'attività partirà da testi narrativi che verranno presi a modello e i partecipanti al laboratorio lavoreranno in piccoli gruppi in cui scambio, confronto e condivisione saranno le parole d'ordine.

MASTERCLASS DI TRUCCO SCENOGRAFICO

La capacità di cambiare aspetto può essere vista come un lavoro, come un gioco ma soprattutto come un modo per esprimere pienamente se stessi; con questo workshop vogliamo unire questi tre aspetti del trucco per dare la possibilità agli studenti di scoprire alcuni dei segreti che i professionisti usano per preparare gli attori.

Focus Attività

Il workshop prevede una dimostrazione di trucco professionale, durante la quale verranno mostrate alcune tra le tecniche fondamentali usate dai professionisti del cinema e del teatro, spiegati gli accostamenti di colore migliori e le tecniche utilizzate per creare effetti speciali

MAIS THE POWER OF PASSPORT

Il progetto "The Power of Passport" promosso da MAIS mira a raggiungere i temi sullo Sviluppo Sostenibile, riducendo l'ineguaglianza tra le nazioni. Per farlo viene utilizzato un gioco educativo, creato da MAIS, al fine di far vivere ai partecipanti l'esperienza drammatica della migrazione e delle sue sfide, con un focus sulla disuguaglianza nel diritto alla libertà di movimento. Le due principali finalità sono: evidenziare le violazioni dei diritti umani legate alla migrazione e fornire dati per creare parallelismi tra diverse migrazioni.

Focus Attività

Il progetto si fonda su un gioco da tavolo interdisciplinare che promuove il rispetto delle regole, la collaborazione e la comprensione delle sfide legate alla migrazione. L'attività coinvolge una singola classe alla volta, con un massimo di 28-30 partecipanti, ed ha una durata di 2 ore. Per condurre con successo l'attività, è necessario disporre di spazi adeguati e di 8 kit del gioco, completi di tutti i materiali necessari. Importante sottolineare che questo gioco offre opportunità di apprendimento durante tutto il suo svolgimento, e al termine è previsto un momento di discussione (debriefing) per riflettere sugli argomenti trattati durante l'esperienza di gioco.

SCACCHISTICA

La Società Scacchistica Torinese propone un progetto di presentazione e introduzione al gioco degli scacchi. Il progetto "Scacchi per i giovani" mira a introdurre gli studenti al gioco degli scacchi e sensibilizzare gli insegnanti sui benefici educativi. Gli obiettivi includono il miglioramento delle abilità sociali, cognitive e logiche, la promozione del rispetto delle regole sociali e dello sviluppo dell'autocontrollo, nonché la facilitazione della collaborazione in attività di gruppo e la capacità di risolvere problemi. In sintesi, il progetto mira a favorire lo sviluppo globale degli studenti attraverso il gioco degli scacchi.

Focus Attività

L'attività prevede una lezione frontale in presenza con una classe di circa 25 studenti, durante la quale un istruttore della società interagirà con gli studenti e gli insegnanti, illustrerà i principi fondamentali degli scacchi e spiegherà alcune regole di base. La presentazione dell'attività può essere organizzata sia con, che senza la presenza di esercitazioni pratiche.

CONTACT "NARRATIVE SHAKE"

"Narrative Shake" è un progetto ludico che utilizza il gioco da tavolo "Shake your Stories" di Asmodee per coinvolgere ragazzi anni in un'esperienza creativa e divertente. Attraverso questo gioco, i partecipanti avranno l'opportunità di sviluppare le proprie capacità narrative, migliorare le loro abilità comunicative e ampliare la loro immaginazione, creando storie uniche e coinvolgenti.

Focus Attività

Il gioco si basa sull'uso di suoni e sulla fantasia di ciascun partecipante: ascoltando i suoni, si dovranno creare storie fantastiche, viaggiando attraverso l'immaginazione. Il processo coinvolge il semplice gesto di scuotere lo shaker per ascoltare un suono, da cui si inizia a creare una storia che si sviluppa a partire da quel suono. Il gioco si divide in tre fasi: introduzione alle regole e al concetto di narrazione, sfide di scrittura in squadre su temi specifici utilizzando suoni e carte, e la presentazione delle storie create. Gli obiettivi del progetto sono promuovere la creatività in un limite di tempo, insegnare a sviluppare storie coinvolgenti e incoraggiare la collaborazione di gruppo per arricchire le narrazioni con dettagli unici.

SP FORMAZIONE - UNA MAPPA PER MILLE AVVENTURE

Il progetto "UNA MAPPA PER MILLE AVVENTURE" promosso da SP Formazione mira a sviluppare le conoscenze in storia e geografia attraverso uno dei più famosi giochi da tavola in circolazione, il Risiko. Utilizzando il tabellone del gioco, che a tutti gli effetti è una mappa del mondo, verranno stimolati i giocatori a scoprire le caratteristiche e la storia delle popolazioni che abitano la terra. La proposta di SP Formazione si rivolge anche e in contemporanea ai docenti delle classi. È infatti un obiettivo dichiarato dimostrare come possa essere proficuo l'utilizzo di strumenti inusuali nella didattica. In questo caso si usa la mappa di un gioco di guerra simulata per imparare la geografia e la storia del mondo e dei popoli.

Focus Attività

Utilizzando il tabellone di Risiko il giocatore può ripassare la storia, scoprire le evoluzioni culturali e visualizzare le trasformazioni dei territori. Risiko è un gioco dove i partecipanti hanno come obiettivo primeggiare sugli altri concorrenti. E' quindi un gioco competitivo con una finalità molto specifica. Se lo si osserva bene da vicino però, grazie al suo tabellone, si possono creare mille scenari attraverso i quali la storia può prendere forma, la geografia può essere visualizzata e ridisegnata e le culture possono essere un viaggio.

SP FORMAZIONE - SAFE SPACE: LA SICUREZZA SUL LAVORO NON È MAI STATA COSÌ COINVOLGENTE

I percorsi di Alternanza scuola-lavoro prevedono obbligatoriamente una formazione generale in materia di "Salute e sicurezza sui luoghi di lavoro" ai sensi del D. Lgs n. 61/08 s.m.i. E se si potesse utilizzare un gioco da tavolo come strumento formativo? Safe Space nasce dall'idea di unire simulazione e gioco favorendo il passaggio dalla teoria alla pratica con l'obiettivo di sviluppare nuove competenze e permettere ai giocatori di operare in scenari modellati su situazioni reali. Con Safe Space diventa naturale comprendere il concetto di prevenzione e protezione grazie alla condivisione e alla sua interattività.

Focus Attività

L'attività consiste in partite della durata di 1,5 ore con un minimo di 5 e un massimo di 20 partecipanti. Durante gli incontri ogni giocatore interpreterà un ruolo che si identifica con i soggetti presenti all'interno di un luogo di lavoro. L'ambientazione è quella di un'azienda che produce matite, riprodotta in tutti i suoi ambienti nel tabellone di gioco, dall'area di produzione al negozio al dettaglio. I partecipanti sotto la guida del formatore, che creerà una storia diversa di volta in volta, dovranno scoprire cosa è andato storto e ha portato alla morte di un collega. Al termine dell'attività verrà rilasciato un attestato di 1,5 crediti di sicurezza sul lavoro.

FUMETTO & SESSUALITÀ - UN VIAGGIO AFFASCINANTE ATTRAVERSO LA SESSUALITÀ RACCONTATO CON L'ARTE DEI FUMETTI

In questo workshop si esplorerà la sessualità attraverso il linguaggio avvincente dei fumetti. I partecipanti saranno guidati in un'avventura visiva che trasforma concetti complessi in storie accessibili e coinvolgenti. Attraverso illustrazioni e dialoghi, i ragazzi avranno l'opportunità di esplorare i diversi aspetti della sessualità in modo aperto e senza tabù. Sarà un'occasione unica per porre domande, condividere riflessioni e imparare attraverso l'arte visiva.

Focus Attività

I ragazzi potranno interagire direttamente con esperti del settore, inclusi sessuologi e psicologi, in sessioni aperte di domande e risposte. Un'occasione unica per esplorare, imparare e dialogare su argomenti cruciali con professionisti competenti in un ambiente aperto e rispettoso.

BATTAGLIA DELLE BAND

ogni classe potrà partecipare al contest proponendo il proprio pezzo o la propria interpretazione di una canzone per vincere uno strumento musicale messo in palio dall'organizzazione

L'iniziativa "battaglia delle band" viene introdotta con lo scopo di avvicinare gli studenti all'educazione alla musica, conciliando l'interesse allo studio della materia con l'approccio pratico ad essa; tutti i musicisti, studenti esperti ma anche alle prime armi, avranno un'occasione pratica per mettersi in gioco attraverso una "challenge" tra band; Ogni classe dovrà scegliere i propri strumentisti per creare un complesso musicale che dovrà sviluppare un brano inedito o lavorare su uno già esistente, gli studenti avranno l'occasione di praticare durante le ore di materia curricolare a scuola, così da aumentare in loro la motivazione, il lavoro di squadra e l'avvicinamento alla musica, incontrandosi per incentivare il rafforzamento di legami di affiatamento grazie alla dinamica della "band".

A tutti i complessi verrà chiesto di inviare un video finale della performance alla mail di Torino Comics, successivamente una giuria composta da professionisti del settore determinerà quale tra queste sarà la migliore; la band che vincerà il contest riceverà uno strumento musicale messo a disposizione dall'organizzazione.

TORINO
COMICS
11-12-13 APRILE
LINGOTTO FIERE, TORINO

JUST
4FUN

GLI
EVENTI

LINGOTTO
FIERE

LABORATORI

AGENDA DELLA DISABILITÀ

Finalità del progetto

Agenda della Disabilità si impegna a favorire l'inclusione sociale delle persone con disabilità, perseguendo questo obiettivo anche attraverso il gioco e le sue tante diramazioni. Il divertimento rappresenta da sempre una via fondamentale per facilitare l'apprendimento e garantire un coinvolgimento positivo di tutti. La Città dell'Agenda della disabilità è uno spazio dedicato a esperienze ludiche multisensoriali dedicate a tutti.

CITY4ALL: Un'esperienza immersiva in realtà virtuale, progettata per far provare tre diverse disabilità: motoria, uditiva e visiva. Grazie all'uso della tecnologia VR gli studenti si troveranno a gestire situazioni di difficoltà, come barriere fisiche e sociali. **Obiettivo:** far comprendere le sfide legate alla disabilità e promuovere l'empatia. Età consigliata: a partire dai 12 anni.

SPACE ABILITY: In questo gioco di carte, gli studenti faranno parte della Corporazione per le Aggregazioni Aliene nell'Interspazio (CAAI), un'organizzazione gestita da simpatici alieni che dovranno collaborare per progettare e organizzare eventi accessibili e divertenti per tutti, indipendentemente dalle loro caratteristiche. **Obiettivo:** insegnare il valore del lavoro di squadra e della progettazione inclusiva, dove ogni individuo è parte integrante del gruppo. Età consigliata: a partire dai 5 anni.

MEMORY TATTILE E OLFATTIVO: Questa attività rielabora il classico gioco del memory, sostituendo il riferimento visivo con stimoli tattili e olfattivi, che i partecipanti devono riconoscere e abbinare. Scopriranno, in questo modo, come le persone con disabilità sensoriali utilizzano strategie diverse per interagire con il mondo. **Obiettivo:** far riflettere sui diversi modi di percepire e apprendere, non necessariamente basati sulla vista. Età consigliata: a partire dai 5 anni.

(NON) SENTI CHI PARLA: Questa attività permette di provare cosa significa vivere con una disabilità uditiva. Gli studenti dovranno cercare di comprendere un messaggio senza poter usare l'udito, focalizzandosi sulle espressioni facciali e sui movimenti delle labbra. **Obiettivo:** sensibilizzare sulla disabilità uditiva e su come si possano utilizzare modalità alternative per comunicare. Età consigliata: a partire dai 5 anni.

PERCORSO ESPERENZIALE: Attraverso l'utilizzo di carrozzine, bastoni bianchi e bende, i partecipanti affrontano un percorso progettato per far sperimentare le difficoltà di mobilità e orientamento, che le persone con disabilità motoria e visiva possono incontrare. **Obiettivo:** favorire la consapevolezza e l'empatia, sviluppando un atteggiamento di rispetto e comprensione. Età consigliata: a partire dai 5 anni.