

Catalogo di attività educative per le scuole



**Integrazione di proposte per l'anno
scolastico 2025/2026**

INTEGRAZIONE PROPOSTE EDUCATIVE PER L'ANNO SCOLASTICO 2025/26

Nel mese di gennaio 2026 sono stati riaperti i termini per presentare nuove proposte progettuali da parte di enti del Terzo Settore, Organizzazioni di Volontariato, Associazioni di Promozione Sociale, Aziende ed altri Soggetti Pubblici e Privati da inserire nel catalogo EDUBOXPC – anno scolastico 2025/26.

L'ampliamento del catalogo con 28 nuovi progetti arricchisce le proposte e le aree tematiche, offrendo alle scuole ulteriori occasioni di sperimentazione didattica e di innovazione educativa e agli studenti nuove opportunità, nuovi linguaggi, nuove possibilità di partecipazione e crescita, rafforzando nel contempo il legame con il territorio.

Il catalogo EDUBOXPC è uno strumento aperto, inclusivo e flessibile, che accogliendo contributi innovativi, risponde ai bisogni educativi, sociali e culturali delle realtà scolastiche, rafforzando la propria funzione di supporto alla progettazione didattica; promuovendo percorsi che spaziano dall'educazione civica alla cultura, dall'arte allo sport, dal volontariato alla cittadinanza attiva conferma la volontà di investire in una scuola aperta, partecipata, capace di valorizzare il senso di comunità, di costruire relazioni significative e senso di appartenenza.

La struttura del catalogo è organizzata per aree tematiche ed è corredata da schede sintetiche; questo facilita l'orientamento tra le proposte e consente alle scuole di effettuare scelte sempre più consapevoli.

INDICE PER AMBITO



pag. 8, 25, 26



pag. 25, 26, 29



pag. 8, 27, 28



pag. 19



pag. 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24



pag. 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 27, 30



pag. 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 30



pag. 3



COMUNE DI PIACENZA

Sala Studio TOO

Servizio Piacenza Giovani – Comune di Piacenza

Progetto e obiettivi	Il progetto vuole offrire ai ragazzi uno spazio che non solo favorisca lo studio ma che sia anche un punto di riferimento per laboratori, festival e altri momenti d'incontro, socializzazione e crescita.
Contenuti	Il progetto prevede che sia messa a disposizione una sala studio nella quale i ragazzi possono ritrovarsi per vivere momenti di relazione, ma anche per svolgere attività più prettamente scolastiche. Sala studio TOO è anche sede di ulteriori servizi per gli studenti, come lo sportello Orientagiovani e lo sportello Europe Direct.
Destinatari	Scuole secondarie di secondo grado. Partecipazione di ragazzi in condizione di disabilità.
Quando	Orario extrascolastico.
Impegno orario	Dal lunedì al venerdì dalle 9.00 alle 19.
Spazi	Sede di TOO hub di comunità (via 24 maggio n.51)
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Tavoli, sedie, prese della corrente, WI-Fi.
Costo	Gratuito
Metodologia	Spazio di incontro e di studio.
Contatti	Lorena Cattivelli 0523 492516 lorena.cattivelli@comune.piacenza.it Instagram: @toopiacenza email: info@toopiacenza Canale Whatsapp: http://whatsapp.com/channel/0029VbBkUPY3AzNZjrxYXY0d

Alla ricerca del medioevo. Passeggiata didattica **Cooltour Società Cooperativa A.R.L**

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone gli obiettivi di: sviluppare l'osservazione critica (per imparare a differenziare elementi architettonici medievali); stimolare la ricostruzione storica (per comprendere l'organizzazione sociale ed economica della città in epoca medioevale), sostenere la capacità di legare passato e presente (per riconoscere come la struttura medievale influenzi la viabilità ed aspetto odierno cittadino).
Contenuti	Il progetto vuole ricostruire la Piacenza medievale e si configura come una vera e propria indagine storica sul campo. Attraverso una passeggiata didattica per il centro storico della città, i ragazzi diventeranno "detective" e ricostruiranno, attraverso l'osservazione di chiese, palazzi, case e vie la vita nel medioevo.
Destinatari	- Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado - Scuola secondaria di secondo grado Partecipazione di ragazzi in condizione di disabilità.
Quando	Tutto l'anno scolastico.
Impegno orario	L'orario, che è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di 1 ora e 30.
Spazi	Centro storico della città.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Nessuna.
Costo	4 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale.
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it

La via Francigena
Cooltour Società Cooperativa A.R.L



Progetto e obiettivi	Il progetto si pone gli obiettivi di: comprendere il concetto di cammino, per passare dall'idea moderna del viaggio come spostamento a quella medievale di viaggio come trasformazione; riuscire a definire l'immagine ed equipaggiamento tipico del pellegrino; imparare a riconoscere la città di Piacenza come tappa fondamentale nel viaggio verso Roma.
Contenuti	Il progetto vuole far conoscere ai ragazzi l'antica via Francigena, cammino che i pellegrini percorrevano a piedi per arrivare a Roma. Attraverso racconti, leggende, storie e curiosità i ragazzi potranno trasformarsi in "piccoli pellegrini", scoprendo la storia medievale.
Destinatari	- Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado - Scuola secondaria di secondo grado Partecipazione di ragazzi in condizione di disabilità.
Quando	Tutto l'anno scolastico.
Impegno orario	L'orario, che è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di 1 ora e 30.
Spazi	Via Francigena, dalla chiesa di S. Maria di Campagna alla Cattedrale.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Nessuna.
Costo	4 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale ed interattiva.
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it

La città invisibile: chi trova una chiesa trova un tesoro!

Cooltour Società Cooperativa A.R.L

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone gli obiettivi di: imparare a leggere una mappa antica, capendo come si rappresentava lo spazio 500 anni fa; riconoscere che la città è fatta di strati capendo che se anche certi edifici scompaiono lasciano segni nella forma delle strade o nei nomi delle vie; sviluppare capacità logiche risolvendo enigmi che collegano i dettagli della mappa alla realtà odierna.
Contenuti	Utilizzando la mappa di Piacenza del 1571 di Giovanni Battista Bolzoni, custodita all'interno del museo Kronos, il progetto vuole sviluppare il concetto di mutamento urbano e memoria storica della città. L'opera di Bolzoni sarà utilizzata come una vera bussola: uno strumento che permetterà ai ragazzi di risolvere divertenti enigmi, consentendo loro di ritrovare edifici e chiese apparentemente scomparsi.
Destinatari	- Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado - Scuola secondaria di secondo grado Partecipazione di ragazzi in condizione di disabilità.
Quando	Tutto l'anno scolastico
Impegno orario	L'orario, che è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico La durata è indicativamente di 1 ora e 30.
Spazi	Centro storico cittadino.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Nessuna.
Costo	4 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale ed interattiva.
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it

Back to the middle ages.

Cooltour Società Cooperativa A.R.L

Progetto e obiettivi	Il progetto, che simula l'incontro tra la Piacenza medievale e un visitatore anglosassone, ha obiettivi non solo storici ma anche linguistici, infatti vuole: sostenere il potenziamento linguistico (sviluppo della capacità di usare parole specifiche relative alla storia, viaggio...), sviluppare il senso di immedesimazione storico - culturale (analizzando la città attraverso gli occhi di un pellegrino straniero); potenziare la capacità comunicativa (usando la lingua inglese al di fuori della classe, in un contesto dinamico e reale).
Contenuti	Il progetto vuole far scoprire specificità medievali di Piacenza, descrivendole come farebbe un pellegrino in arrivo da Canterbury. L'uso di schede didattiche permetteranno ai ragazzi di fissare concetti e parole del mondo urbano, artistico e storico attraverso la lingua inglese.
Destinatari	- Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado - Scuola secondaria di secondo grado Partecipazione di ragazzi in condizione di disabilità.
Quando	Tutto l'anno scolastico
Impegno orario	L'orario, che è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di 1 ora e 30.
Spazi	Centro storico cittadino.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Nessuna.
Costo	4 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale ed interattiva.
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it

Piacenza in Natura: attività di sensibilizzazione ambientale in città.

Caccia al tesoro al parco della Galleana.

Cooltour Società Cooperativa A.R.L

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone gli obiettivi di: educazione ambientale (aiutare ad imparare a riconoscere la flora e la fauna locale, capire l'importanza della biodiversità cittadina); orientamento e cartografia (sostenere la capacità di leggere una mappa sapendosi orientare utilizzando punti di riferimento naturali ed artificiali); osservazione scientifica (stimolare l'uso dei sensi per individuare tracce, suoni, forme della natura spesso ignorati).
Contenuti	Il progetto si concretizza in una sorta di caccia al tesoro che consentirà ai ragazzi di scoprire aspetti storici e naturalistici. Gli studenti avranno a disposizione una mappa del parco che avrà come punti di riferimento alberi monumentali, bastioni e varchi: i ragazzi potranno addentrarsi nei sentieri del parco e capire come la natura e la storia di Piacenza possano convivere nello stesso spazio.
Destinatari	- Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado Partecipazione di ragazzi in condizione di disabilità.
Quando	Tutto l'anno scolastico.
Impegno orario	L'orario, che è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di 2 ore.
Spazi	Parco della Galleana.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Nessuna.
Costo	4 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale ed interattiva in forma di gioco (caccia al tesoro).
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it

Mirabili prospettive. Salita alle cupole del Guercino e del Pordenone.
Cooltour Società Cooperativa A.R.L

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone gli obiettivi di: educare allo sguardo e alla bellezza, facendo vivere l'arte "dal di dentro"; mettere a confronto il linguaggio artistico del Pordenone e del Guercino; fare esperienza della prospettiva osservando come le figure dipinte cambino volume e forma avvicinandosi ad esse; sostenere la storia del territorio; sostenere il valore civile e religioso delle due basiliche.
Contenuti	Un educatore museale accompagnerà i ragazzi a visitare gli affreschi della cupola della Basilica di S. Maria di Campagna, realizzati dal Pordenone e della Cattedrale, realizzati da Guercino, consentendo agli studenti di scoprire la storia di questi due luoghi fondamentali per la città.
Destinatari	- Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado - Scuola secondaria di secondo grado Per i ragazzi in condizione di disabilità motoria c'è la possibilità di utilizzare visori per visite virtuali.
Quando	Tutto l'anno scolastico.
Impegno orario	L'orario, che è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di 2 ore e 30.
Spazi	Cupola della Cattedrale e cupola di S. Maria di Campagna.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Nessuna.
Costo	8 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it

Il pozzo di Sant'Antonino. Discesa nell'ipogeo romano.

Cooltour Società Cooperativa A.R.L

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone gli obiettivi di: scoprire le radici i Piacenza nel IV secolo, comprendendo il passaggio dalla città romana a cristiana; capire cos'è un ipogeo e come gli archeologi ricostruiscono la storia partendo da resti sotterranei; approfondire la conoscenza di Sant'Antonino non solo come figura religiosa ma anche come simbolo storico ed identitario; sperimentare come la realtà virtuale e le video installazioni aiutano a visualizzare spazi distrutti o cambiati dal tempo.
Contenuti	Il progetto vuole sostenere la scoperta della chiesa di S. Maria in Cortina e del pozzo di Sant'Antonino: l'uso della tecnologia (come video installazioni) rende tangibile l'invisibile perché porta gli studenti nel sottosuolo, consentendo loro di provare l'emozione di ritrovarsi nel IV secolo, nell'ipogeo romano dove si narra siano state ritrovate le spoglie del patrono di Piacenza.
Destinatari	- Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado - Scuola secondaria di secondo grado Per i ragazzi in condizione di disabilità motoria c'è la possibilità di utilizzare visori per visite virtuali.
Quando	Tutto l'anno scolastico
Impegno orario	L'orario, che è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di 1 ore e 30.
Spazi	Santa Maria in Cortina e pozzo di Sant'Antonino.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Nessuna.
Costo	4 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale.
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it

Il libro di pietra: la Basilica di San Savino.
Cooltour Società Cooperativa A.R.L

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone gli obiettivi di: capire che nel medioevo l'arte non era solo una decorazione ma un linguaggio che trasmetteva insegnamenti; conoscere la tecnica del mosaico pavimentale, dalla preparazione del supporto alla disposizione delle tessere; interpretare le raffigurazioni dello zodiaco e dei mesi come espressione della visione del mondo medievale; sviluppare la creatività creando un manufatto originale.
Contenuti	Il progetto unisce l'analisi iconografica alla pratica artistica: la Basilica di S. Savino diventa un laboratorio che consente agli studenti di decodificare il linguaggio visivo del passato e, attraverso una rielaborazione delle informazioni apprese, di costruire un proprio mosaico che raffigurerà un animale di fantasia con caratteristiche distintive.
Destinatari	- Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado Partecipazione di ragazzi in condizione di disabilità.
Quando	Tutto l'anno scolastico.
Impegno orario	L'orario, che è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di 1 ore e 30.
Spazi	Basilica di San Savino e aula didattica della Cattedrale.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Materiale per realizzare il mosaico.
Costo	4 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale e laboratoriale.
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it

Un dipinto, la sua città: visita didattica.

Cooltour Società Cooperativa A.R.L

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone gli obiettivi di: riconoscere l'eccellenza artistica, comprendendo l'importanza della Madonna Sistina; sostenere l'analisi dell'architettura monastica esplorando la Basilica di S. Sisto; sostenere la contestualizzazione storica, ricostruendo il legame tra Piacenza e la famiglia Farnese / Papa Giulio II; sostenere il valore della memoria storica.
Contenuti	Attraverso la visita negli spazi della Chiesa di S. Sisto , anche in quelli spesso non accessibili al pubblico, e lo svolgimento di un'attività didattica che prevede la compilazione di schede, i ragazzi potranno ripercorrere gli aspetti fondamentali della Chiesa e dei suoi tesori artistici, comprendendo il legame tra il potere monastico, il mecenatismo papale e Raffaello Sanzio. L'idea è di far comprendere come anche un luogo locale possa diventare fulcro di vicende di portata internazionale.
Destinatari	- Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado - Scuola secondaria di secondo grado Partecipazione di ragazzi in condizione di disabilità.
Quando	Tutto l'anno scolastico
Impegno orario	L'orario, che è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di 1 ore e 30.
Spazi	Chiesa di S. Sisto.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Nessuna.
Costo	4 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale .
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it



Una giornata a Bobbio

Cooltour Società Cooperativa A.R.L

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone gli obiettivi di: comprendere il Monachesimo Colombaniano, analizzando l'importanza di S. Colombano e dei monaci irlandesi nella formazione dell'identità europea; analisi architettonica ed ingegneristica del borgo di Bobbio; comprendere attraverso i reperti del Museo dell'Abbazia il passaggio dall'epoca romana al Rinascimento; riconoscere e valorizzare le tecniche antiche.
Contenuti	Il progetto prevede una passeggiata didattica interattiva nel borgo di Bobbio, alla scoperta di: Monastero di S. Colombano e la Basilica, Duomo, Ponte Vecchio, Castello di Malaspina, museo dell'Abbazia. Si associa il laboratorio didattico "ABC dell'Amanuense": dopo una lezione teorica con proiezioni in PowerPoint e un'analisi delle materie prime e degli strumenti usati all'epoca per conoscere il manoscritto medievale, i ragazzi, guidati da operatori museali, realizzeranno una lettera miniata, scrivendo il proprio nome con la penna d'oca.
Destinatari	Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado - Scuola secondaria di secondo grado. Partecipazione di ragazzi in condizione di disabilità.
Quando	Tutto l'anno scolastico.
Impegno orario	L'orario, che è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico Intera giornata: 2 ore al mattino e 2 ore al pomeriggio.
Spazi	Borgo medievale di Bobbio.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Materiale per creare un attestato in similpergamena.
Costo	15 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale e laboratoriale.
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it

Salita alla cupola del Guercino

Cooltour Società Cooperativa A.R.L

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone obiettivi: artistici e storici (osservare da vicino la tecnica pittorica del Guercino, capire l'architettura medievale , ricostruire la storia della Cattedrale e della città attraverso le opere); esperienziali e sensoriali (sviluppare la capacità di osservare Piacenza da 27 m di altezza riconoscendo i suoi punti di riferimento, stimolare stupore e meraviglia); formativi e trasversali (educare al rispetto e tutela dei beni culturali, sostenere l'autostima e il senso di avventura, arricchire il vocabolario relativo ad arte ed architettura).
Contenuti	Attraverso un percorso ad anello, che prevede il passaggio tra scale a chiocciola, corridoi e sottotetti, i ragazzi saliranno per 27 metri fino a raggiungere la cupola del Guercino. Sarà una visita esperienziale, in cui appassionarsi al racconto della costruzione e meraviglie della Cattedrale, emozionarsi alla vista del capolavoro pittorico dell'artista e dello spettacolo della città e interno della Cattedrale visti dall'alto.
Destinatari	Scuola dell'infanzia - Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado - Scuola secondaria di secondo grado. Per gli studenti in condizione di disabilità motoria c'è la possibilità di utilizzare visori per visite virtuali.
Quando	Tutto l'anno scolastico.
Impegno orario	L'orario, che è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di un'ora.
Spazi	Cupola della Cattedrale.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Nessuna.
Costo	5 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale.
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it

La macchina del tempo: la Cattedrale e la sua storia.
Cooltour Società Cooperativa A.R.L

Progetto e obiettivi	Il progetto vuole raggiungere obiettivi: cognitivi - storici (comprensione del concetto di “scorrere del tempo”, analisi delle trasformazioni e memorizzazione attiva); metodologici (saper usare le fonti e gli strumenti per organizzare informazioni, sviluppare la capacità di osservazione-selezione di informazioni); didattici e didattico-ludici (sostenere la memoria a lungo termine attraverso un apprendimento meno astratto, sostenere l’attenzione con l’aspetto ludico , creare un legame affettivo con l’esperienza creando un documento personale).
Contenuti	Il progetto si fonda sull’idea che la visita possa diventare un viaggio nel tempo. Prevede che ogni studente riceva una cartella didattica con una linea del tempo da completare con adesivi (dati ad ogni cambiamento dell’edificio) e che dovranno essere incollati al posto giusto. Divertendosi, i ragazzi impareranno a ricostruire la storia della Cattedrale.
Destinatari	Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado - Scuola secondaria di secondo grado. Per i ragazzi in condizione di disabilità motoria c’è la possibilità di utilizzare visori per visite virtuali.
Quando	Tutto l’anno scolastico.
Impegno orario	L’orario, che è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di un’ora e mezza.
Spazi	Cattedrale di Piacenza e Museo Kronos.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Cartella didattica con linea del tempo ed adesivi.
Costo	4 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale ed interattiva.
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it



Andiam a lavorar... in cattedrale!
Cooltour Società Cooperativa A.R.L

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi del progetto sono: sviluppare l'analisi iconografica e simbolica (riuscendo a decodificare i segni, comprendere il messaggio visivo, sviluppare l'attenzione al dettaglio); sviluppare la conoscenza della storia sociale e delle tradizioni (sostenendo la conoscenza della corporazione dei Paratici, il legame tra fede e lavoro); rielaborare l'esperienza attraverso il laboratorio didattico; sostenere l'apprendimento attraverso tecniche manuali; sviluppare l'empatia storica immedesimandosi nei lavoratori del passato.
Contenuti	Osservando con attenzione le figure dei pilastri della Cattedrale, individuandone i particolari, le caratteristiche (oggetti, vestiti, attrezzi) e la loro collocazione, il progetto vuole far scoprire ai ragazzi le figure dei paratici e del loro importante ruolo economico e politico in città.
Destinatari	Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado- Scuola secondaria di secondo grado. Per i ragazzi in condizione di disabilità motoria c'è la possibilità di utilizzare visori per visite virtuali.
Quando	Tutto l'anno scolastico.
Impegno orario	L'orario, che è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di un'ora e 30 minuti.
Spazi	Cattedrale di Piacenza e Museo Kronos.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Nessuna.
Costo	4 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale ed interattiva.
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it

Animali fantastici e dove trovarli.
Cooltour Società Cooperativa A.R.L

Progetto e obiettivi	Gli obiettivi del progetto sono: sviluppare la capacità di decodificare il bestiario medievale, capendo che animali e mostri erano un vero e proprio linguaggio visivo; imparare ad analizzare capitelli e strutture, capendo che l'arte aveva una funzione anche educativa; sostenere attraverso foto ad alta definizione la capacità di osservare dettagli particolari; sviluppare la capacità di pensiero fantastico e scrittura creativa; sviluppare la capacità di rielaborare l'esperienza; sostenere l'educazione all'empatia e all'inconscio, esplorando il concetto di "diverso"; far sperimentare come un unico tema possa essere affrontato in modo interdisciplinare.
Contenuti	È un laboratorio che unisce storia, fantasia, manualità e scrittura. Passeggiando tra le colonne della Cattedrale e con il supporto tecnologico i ragazzi scopriranno che cosa i mostri e gli esseri fantastici del bestiario medievale volevano narrare. Gli studenti saranno poi portati a liberare la fantasia per creare una nuova creatura immaginaria.
Destinatari	Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado- Scuola secondaria di secondo grado. Partecipazione di ragazzi in condizione di disabilità.
Quando	Tutto l'anno scolastico.
Impegno orario	L'orario, che è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di un'ora e 30 minuti.
Spazi	Cattedrale di Piacenza e aula didattica della Cattedrale.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Nessuna.
Costo	4 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale ed interattiva.
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it

Foglie d'oro e storie medievali: il grande libro della Cattedrale

Cooltour Società Cooperativa A.R.L

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone gli obiettivi: di conoscenza storica e culturale (capire la trasmissione del sapere prima della stampa focalizzandosi sugli amanuensi, analisi del Codice 65, percezione del tempo e del Cosmo); metodologici e tecnologici (conoscere strumenti e materie prime storiche, analizzare le fasi della produzione); operativi e manuali (attraverso attività laboratoriali sperimentare la tecnica della miniatura e l'esperienza della scrittura medievale); formativi e di identità (trasformare lo studente in protagonista attivo, far capire che il patrimonio della Cattedrale è immateriale, fatto non solo di pietre, ma anche di idee, libri e mestieri antichi).
Contenuti	Il progetto prevede che dopo la visione de "Il Libro del Maestro", aver compreso la nascita del Codice 65, avendo avuto la possibilità di vederlo dal vivo e sfogliato la sua copia, ogni studente potrà: realizzare la miniatura del proprio segno zodiacale con foglia d'oro e pigmenti e scrivere il proprio nome con la penna d'oca.
Destinatari	Scuola dell'infanzia - Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado - Scuola secondaria di secondo grado. Partecipazione di studenti in condizione di disabilità.
Quando	Tutto l'anno scolastico.
Impegno orario	L'orario, che è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di due ore.
Spazi	Museo Kronos e aula didattica della Cattedrale.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Nessuna.
Costo	4 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale ed interattiva, con attività laboratoriali pratiche.
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it



La pittura su oro

Cooltour Società Cooperativa A.R.L

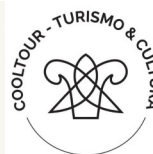
Progetto e obiettivi	Il progetto si pone obiettivi: tecnico - scientifici (comprensione della “stratigrafia” dell’opera, conoscenza di materiali naturali e analisi dei processi chimico - fisici); di analisi critica e visiva (imparare ad osservare le opere della Cattedrale, riconoscimento delle tecniche); operativi e metodologici (apprendimento attraverso le dimostrazioni pratiche, sperimentazione manuale, valorizzazione del restauro come strumento utile per la conservazione delle opere).
Contenuti	Il progetto vuole far conoscere il processo produttivo delle tavole e sculture dorate e dipinte realizzate dal Medioevo in poi, alternando momenti di presentazione di opere della Cattedrale e del suo museo con dimostrazioni pratiche, fatte da educatori che guideranno i ragazzi a riprodurre i procedimenti.
Destinatari	Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado - Scuola secondaria di secondo grado. Partecipazione di ragazzi in condizione di disabilità.
Quando	Tutto l’anno scolastico.
Impegno orario	L’orario, che è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di un’ ora.
Spazi	Cupola della Cattedrale.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Nessuna.
Costo	4 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale e laboratoriale.
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it

Caccia al tesoro fino al cielo. I piccoli aiutanti del Guercino.
Cooltour Società Cooperativa A.R.L

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone obiettivi: cognitivi ed artistici (sviluppare la conoscenza della tecnica dell'affresco, analisi del ciclo della pittura, comprensione del lavoro della bottega); di esplorazione ed orientamento (esplorazione attiva e dinamica della Cattedrale, sviluppo della capacità di problemsolving); formativi ed emozionali (coinvolgimento emotivo attraverso lo storytelling, sviluppo della cooperazione e del team building per favorire il lavoro di squadra, rafforzamento della memoria).
Contenuti	Il progetto è una caccia al tesoro che consentirà ai ragazzi di aiutare il Guercino, che ha scritto a loro chiedendo aiuto per terminare un ciclo pittorico: i ragazzi saranno i suoi assistenti e, seguendo tutte le sue indicazioni e ricostruendo quelle stranamente cancellate, riusciranno a recuperare tutto l'occorrente per completare il lavoro; arriveranno fino alla Cupola, dove il lavoro sarà ormai ultimato.
Destinatari	Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado. Partecipazione di ragazzi in condizione di disabilità.
Quando	Tutto l'anno scolastico.
Impegno orario	L'orario, che è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di due ore.
Spazi	Cupola della Cattedrale e aula didattica della Cattedrale.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Nessuna.
Costo	7 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale e laboratoriale.
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it

Escape room.

Cooltour Società Cooperativa A.R.L



Progetto e obiettivi	Il progetto vuole cambiare la percezione del museo: da luogo statico a luogo interattivo e misterioso. Gli obiettivi sono: analisi visiva e critica (sviluppo dell'osservazione analitica per capire il "dettaglio rivelatore", sostegno della capacità di collegare la mappa alla realtà, comprensione della polimatericità); cognitivi e metodologici (sviluppo dell'ascolto e concentrazione, della capacità di problemsolving collaborativo e del pensiero logico – deduttivo); formativi e relazionali (avvicinare al museo in modo divertente, valorizzazione del gruppo, dell'emozione della "sfida" e del piacere della scoperta collettiva).
Contenuti	Il progetto è un'esperienza ludica e culturale che consentirà di guardare l'arte con uno sguardo più coinvolgente: rinchiusi da un misterioso personaggio all'interno di alcune sale del museo, i ragazzi saranno coinvolti in un'esperienza emozionante che li vedrà protagonisti nel sapersi liberare solo osservando due grandi mappe e dettagli delle opere, ascoltando gli indizi e storie raccontate dagli educatori e risolvendo enigmi.
Destinatari	Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado - Scuola secondaria di secondo grado Per i ragazzi in condizione di disabilità motoria c'è la possibilità di utilizzare visori per visite virtuali.
Quando	Tutto l'anno scolastico.
Impegno orario	L'orario è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di un'ora e trenta minuti.
Spazi	Kronos - Museo della Cattedrale.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Nessuna.
Costo	4 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale ed interattiva .
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it

L'arte a mo(n)do mio.

Cooltour Società Cooperativa A.R.L

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone gli obiettivi: di alfabetizzazione sull'arte contemporanea (abbattimento del pregiudizio che certi linguaggi artistici siano difficili, comprensione della multimedialità e del dialogo tra epoche, capendo che l'arte è un flusso continuo); emotivi ed espressivi (comprensione dell'arte come strumento di libertà, educazione all'astrazione sapendo cogliere emozioni e concetti attraverso forme e colori); operativi e creativi (sviluppo della capacità di tradurre un concetto astratto in un'opera concreta, sperimentazione materica, personalizzazione del percorso valorizzando l'unicità di ogni ragazzo).
Contenuti	Il progetto, che si centra sul legame tra passato e presente e sulla volontà di usare l'arte contemporanea come strumento per l'espressione di sé, diventa un percorso che ha una caratteristica non soltanto accademica ma anche introspettiva e liberatoria. Grazie ad attività laboratoriali i ragazzi scopriranno che l'arte è libertà e potranno sperimentare il loro mondo interiore creando un'opera.
Destinatari	Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado - Scuola secondaria di secondo grado. Partecipazione di ragazzi in condizione di disabilità.
Quando	Tutto l'anno scolastico
Impegno orario	L'orario è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di un'ora e trenta minuti.
Spazi	Cattedrale di Piacenza e aula didattica della Cattedrale.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Nessuna.
Costo	4 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale.
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it

That's art!

Cooltour Società Cooperativa A.R.L

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone obiettivi: linguistici (acquisizione di termini inglesi sull'arte e musei, potenziamento della capacità di capire istruzioni- storie - descrizioni in inglese, sviluppo della produzione orale e scritta); artistici e culturali (comprensione del valore dell'arte come linguaggio universale, scoperta del museo Kronos); trasversali e metodologici (apprendimento dell'utilità della lingua inglese per fare qualcosa, sviluppo della flessibilità cognitiva, coinvolgimento attraverso le strategie della gamification, che rende l'inglese divertente).
Contenuti	Attraverso schede didattiche e giochi divertenti i ragazzi saranno coinvolti direttamente: scopriranno le ricchezze del museo , potranno ripassare e potenziare la lingua inglese, imparando e riconoscendo anche termini più specifici legati all'arte, che difficilmente si incontrano nei libri di testo standard.
Destinatari	Scuola primaria - Scuola secondaria di primo grado - Scuola secondaria di secondo grado. Per i ragazzi in condizione di disabilità motoria c'è la possibilità di utilizzare visori per visite virtuali.
Quando	Tutto l'anno scolastico.
Impegno orario	L'orario è da concordare con gli insegnanti, è sia curricolare che extracurricolare e extrascolastico. La durata è indicativamente di un'ora.
Spazi	Cupola della Cattedrale di Piacenza.
Attrezzatura necessaria	Nessuna.
Attrezzatura fornita	Nessuna.
Costo	4 euro ad alunno.
Metodologia	Esperienziale.
Contatti	Serena Ernesta Barbieri 349 7343626 info@cooltour.it

Invito al canto - micro percorso di propedeutica corale (metodo Cantar Leggendo) per bambini dell'ultimo anno della scuole dell'infanzia.

Coro Polifonico Farnesiano A.P.S

Progetto e obiettivi	Il progetto vuole sviluppare l'ascolto, il ritmo, la coordinazione motoria e consapevolezza vocale. In particolare propone di: riconoscere e riprodurre semplici pattern ritmici con corpo e strumenti; distinguere attraverso il gioco suono e silenzio, forte e piano, veloce e lento; usare la voce cantata con intenzione; cantare insieme qualche canzone del repertorio popolare ed infantile; sperimentare il canto come attività cooperativa.
Contenuti	Il progetto vuole promuovere una "madrelingua musicale" attraverso il canto: con giochi di ascolto, movimento e ritmo i bambini sperimentano l'uso della voce cantata in modo naturale e non competitivo. E' prevista una lezione concerto con le Voci Bianche del Coro Polifonico Farnesiano e un laboratorio fatto di 4 incontri con attività ludiche musicali.
Destinatari	Scuola dell'infanzia (ultimo anno). Partecipazione di bambini in condizione di disabilità.
Quando	Periodo da concordare
Impegno orario	Giorni e fasce orarie da concordare. Orario extracurricolare. Sono previsti: 8 ore per gruppo - classe, 1 lezione concerto con i bambini delle Voci Bianche del Coro Farnesiano e 4 incontri di due ore l'uno per gruppo - classe.
Spazi	Aula – Cortile/Giardino.
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Tastiera, strumenti a percussione (tamburi, legnetti...)
Costo	A pagamento con prezzo da concordare con la scuola; gratuito in caso di reperimento sponsor.
Metodologia	Attività ludiche, motorie, mentali, grafiche e vocali che introducono al metodo del "Cantar Leggendo".
Contatti	Alessia Minnone 333 6945263 aledar2@virgilio.it



Circondo- Un girotondo da Circo!

TaDam di ASD Trespass

Progetto e obiettivi	Il progetto ha obiettivi fortemente educativi: sostenere il valore del gioco nell'apprendimento attivo; valorizzare l'accettazione e la sensibilità verso l'altro; sostenere la capacità di comprendere il valore formativo dell'errore, da cui parte la crescita personale; sviluppare il senso di responsabilità, la disciplina, la concentrazione, la creatività, l'attenzione non solo verso sé stessi ma anche verso l'altro e l'attrezzatura, amplificare l'apertura mentale alimentando creatività e capacità di socializzazione.
Contenuti	Il progetto si basa sul concetto di circo sociale che fa parte dell' "Arteeducazione", pedagogia dell'arte con finalità educative. Sono previsti incontri sul circo ludico - creativo usato come strumento per favorire lo sviluppo psicomotorio dei bambini e la costruzione, all'interno del gruppo, di relazioni basate sul rispetto reciproco.
Destinatari	Scuola dell'infanzia - scuola primaria. Partecipazione di bambini in condizione di disabilità.
Quando	Da settembre a maggio
Impegno orario	Orario curricolare - extracurricolare. Sono previsti 8 - 10 incontri; 45 minuti/un'ora per gruppo – classe.
Spazi	- Cortile/giardino - Palestra
Attrezzatura necessaria	Eventuale materiale sportivo presente nella palestra (materassi, cerchi, tappeti, cubetti).
Attrezzatura fornita	Tutto il materiale occorrente per la realizzazione e lo svolgimento delle attività circensi (materiale da giocoleria, acrobatica, equilibrismo, acrobatica aerea, teatro).
Costo	A pagamento 80 euro/h.
Metodologia	Circo sociale e teatro.
Contatti	Dario Rigolli 333 1532976 dariorigolli.84@gmail.com

Fuoriporta- circo fuori aula con adolescenti.

TaDam di ASD Trespass



Progetto e obiettivi	Il progetto ha obiettivi fortemente educativi: sostenere il valore del gioco nell'apprendimento attivo; valorizzare l'accettazione e la sensibilità verso l'altro; sostenere la capacità di comprendere il valore formativo dell'errore, da cui parte la crescita personale; sviluppare il senso di responsabilità, la disciplina, la concentrazione, la creatività, l'attenzione non solo verso sé stessi ma anche verso l'altro e l'attrezzatura, amplificare l'apertura mentale alimentando creatività e capacità di socializzazione.
Contenuti	Il progetto si basa sul concetto di circo sociale che fa parte dell' "Arteeducazione", pedagogia dell'arte con finalità educative. È un laboratorio di educativa di corridoio per preadolescenti ed adolescenti sull'esplorazione sensoriale, la consapevolezza corporea, il riconoscimento emotivo in rapporto al proprio sé e all'altro usando pratiche circensi. La conclusione del percorso vedrà la realizzazione di una performance degli alunni coinvolti.
Destinatari	Scuola secondaria di primo grado - Scuola secondaria di secondo grado. Partecipazione di ragazzi in condizione di disabilità.
Quando	Da settembre a maggio.
Impegno orario	- Orario curricolare - extracurricolare - Percorso realizzato su giorni e in fasce orarie - 10 incontri della durata di un'ora ciascuno
Spazi	- Cortile/giardino - palestra
Attrezzatura necessaria	Eventuale materiale sportivo presente nella palestra (materassi, cerchi, tappeti, cubetti).
Attrezzatura fornita	Materiale per la realizzazione e lo svolgimento delle attività circensi (materiale da giocoleria, acrobatica, equilibrismo, acrobatica aerea, teatro).
Costo	A pagamento 40 euro/h.
Metodologia	Circo sociale e teatro.
Contatti	Dario Rigolli 333 1532976 dariorigolli.84@gmail.com

Fai scuola

FAI fondo per l'ambiente - comitato e delegazione di Piacenza

Progetto e obiettivi	Il progetto vuole stimolare la cittadinanza attiva attraverso il progetto Apprendisti Ciceroni: i ragazzi accompagneranno il pubblico alla scoperta del patrimonio di storia, arte, natura del territorio, sentendosi direttamente coinvolti nella vita della comunità e diventando esempio per altri giovani.
Contenuti	Si vuole offrire proposte di formazione multidisciplinare basate su esperienze applicate: una scuola fuori dalla scuola. Il progetto vuole valorizzare la città partendo dall'analisi del territorio, dalla toponomastica e luoghi nascosti; si vogliono affrontare vari periodi storici (Piacenza romana – Piacenza medievale – Piacenza Farnesiana - Piacenza Barocca- Piacenza nel Novecento) con approfondimenti dedicati a monumenti e luoghi simbolo. Saranno aggiunti luoghi di apertura e visita per le giornate FAI, verso cui ci sarà un momento formativo dedicato alla conoscenza delle sue attività ed impegno nella valorizzazione del patrimonio culturale.
Destinatari	Scuola secondaria di secondo grado . Partecipazione di ragazzi in condizione di disabilità.
Quando	Durante tutto l'anno. I progetti culminano con le giornate FAI (2° metà di marzo e metà di ottobre) e con "FAI per le scuole" (fine novembre).
Impegno orario	Orario curricolare – extracurricolare - extrascolastico. Da concordare il numero di incontri e le ore per gruppo.
Spazi	- Aula/ aula magna - Sono previste uscite con visite a luoghi della città
Attrezzatura necessaria	- Proiettore - Computer
Attrezzatura fornita	Contenuti culturali
Costo	Gratuito.
Metodologia	Lezioni in aula ed uscite per visite culturali
Contatti	Letizia Anelli 333 3615560 leti.anelli@gmail.com

Progetto scuole Animl Voices United
Animal Voices United



Progetto e obiettivi	Il progetto vuole: sensibilizzare a tematiche animalistiche, informare su cosa succede nell'industria animale; insegnare le basi dell'antispecismo; rieducare all'empatia verso gli animali; informare sulle conseguenze per ambiente e salute.
Contenuti	Il progetto prevede: - un'introduzione, in cui si definisce l'identità dell'organizzazione, spiegando il perché della loro scelta vegana, illustrando termini e significato delle parole; - una presentazione, in cui attraverso slide informative e quiz interattivi (su tematiche etiche, ambientali ed alimentari) si vuole coinvolgere gli studenti; - una conclusione, fatta di domande, risposte aperte, suggerimento di letture. Le lezioni possono essere divise in più parti, possono essere discussi libri o cortometraggi, in accordo coi docenti è possibile visionare insieme il progetto ed integrare lezioni aggiuntive o discussioni su libri specifici.
Destinatari	Scuola primaria- scuola secondaria di primo grado - scuola secondaria di secondo grado . Partecipazione di ragazzi in condizione di disabilità.
Quando	Da settembre a giugno.
Impegno orario	Orario curricolare – extracurricolare. Il numero di incontri è a discrezione, generalmente uno/due. Due ore per gruppo-classe
Spazi	Aula
Attrezzatura necessaria	- Proiettore - Lim - Computer (eventualmente portato dall'organizzazione)
Attrezzatura fornita	Computer.
Costo	Gratuito.
Metodologia	Lezione frontale, diapositive in PowerPoint, dibattito e quiz interattivi.
Contatti	Massimo Massari 348 7554042 schoolproject@animalvoicesunited.org

Progetto e obiettivi	Il progetto vuole: avvicinare i bambini all'attività motoria in modo ludico e divertente, senza ricercare la specializzazione precoce; appassionare i bambini allo sport che può diventare strumento deterrente ai fenomeni di sedentarietà e di sovrappeso - obesità infantile.
Contenuti	Il progetto si realizza come attività motoria costruita attraverso il gioco e materiali tecnici, che sostengono l'attenzione e stimolano i bambini: i bambini giocano e, inconsapevolmente migliorano i loro schemi motori. Le attività sono differenziate per fasce d'età, le difficoltà sono crescenti e diverse per età. Ciascuno arriva allo step successivo naturalmente e senza l'obbligo di arrivarci entro un determinato periodo.
Destinatari	Scuola infanzia - scuola primaria Partecipazione di bambini in condizione di disabilità.
Quando	Da ottobre a giugno.
Impegno orario	Orario curricolare. Sono previsti: - minimo 10 incontri - un'ora per gruppo/classe
Spazi	- Aula - Cortile/ giardino - Palestra
Attrezzatura necessaria	Nessuna
Attrezzatura fornita	Materiale tecnico: paracaduti, stone, foulard, nastri, palline, tubi piscina, cinesini... Ad ogni bambino sarà donato un braccialetto di Bobcats.
Costo	A pagamento: 350 euro.
Metodologia	Approccio educativo del "Play to learning": il gioco, la creatività e l'esplorazione sostengono l'apprendimento, le abilità cognitive – sociali - emotive.
Contatti	Mattias Picelli 375 6890766 info@bobcats2021.com



Associazione Bosnia Erzegovina Oltre i Confini di Piacenza: costruire progetti di pace.

Associazione Bosnia Erzegovina Oltre i Confini Piacenza.

Progetto e obiettivi	Il progetto si pone gli obiettivi di : - stimolare la riflessione nei ragazzi non solo sulla guerra nei Balcani, ma anche sugli attuali conflitti in Europa e in altre zone del Mondo; - sensibilizzare all'importanza della comunicazione, della democrazia, del rispetto, della tolleranza; - promuovere il concetto della cittadinanza attiva.
Contenuti	Il progetto vuole presentare l'attività e gli scopi dell'Associazione di volontariato.
Destinatari	Scuola secondaria di secondo grado. Partecipazione di ragazzi in condizione di disabilità.
Quando	Mesi di maggio, giugno, settembre, ottobre.
Impegno orario	Orario curricolare. Giorni e fasce orarie vanno concordate. Sono previsti: 6 incontri; due ore per gruppo – classe.
Spazi	Aula magna
Attrezzatura necessaria	Lim
Attrezzatura fornita	Nessuna
Costo	Gratuito
Metodologia	Relazione esplicativa delle problematiche con ausilio di immagini.
Contatti	Medaga Hodzic 347 2288562 medaga@hotmail.com