

FARE

COOP SOCIALE
Formazione Arti Creative Ricerca Editoria

PROPOSTE DIDATTICHE PER LE SCUOLE

Anno Scolastico 2026/27



CHI SIAMO

FARE è un'impresa sociale che opera nel campo della formazione, delle arti, della ricerca e dell'editoria. Nel 2022, ha ottenuto dal Ministero dell'Istruzione il riconoscimento quale **Ente accreditato al Sistema coordinato per la Promozione dei temi della creatività** (Decreto dipartimentale n. 1742 del 14 luglio 2022).

Dal 2022 ha presentato annualmente progetti selezionati dal Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola; ha ottenuto la **1a posizione al Premio Nazionale CIPS 2024 - Cinema per la Scuola** (Categoria CineLab Infanzia e Primaria) per il progetto «Bambine e Bambini Lumière». Nell'ultimo biennio ha realizzato **oltre 4.500 ore di didattica** curriculare, extracurriculare e formazione docenti negli istituti scolastici della Regione Umbria per moduli PON, Monitor440, Piano Scuola Estate, Erasmus+, DM65, DM66, DM38, Dispersione Scolastica, Piano Cinema per la Scuola, Bando SIAE-Per chi crea, Bandi della Fondazione Perugia e attività laboratoriali.

Dal 2006 cura il progetto **ATEATRORAGAZZI**; nel 2023 crea **ESPERIA CINEMA STUDIO**, prima scuola di cinema per bambini e ragazzi della Regione; Gestisce percorsi di visita e i laboratori del museo **BONUM ASSISI** presso il Palazzo del Capitano del Perdono di S. Maria degli Angeli. FARE gestisce per la Zona Sociale 3 dell'Umbria il servizio **DigiPASS - Punti Digitale Facile** di Assisi, Bastia Umbra, Bettona, Valfabbrica e Cannara.

I soci della cooperativa e gli esperti che collaborano alla realizzazione dei percorsi didattici e dei corsi di formazione per docenti garantiscono elevati standard di qualità ed esperienza.



**"Non perché tutti
siano artisti, ma
perché nessuno sia
schiavo."**

**La Grammatica della Fantasia
Gianni Rodari**

INDICE

IL METODO FARE.....	4
 Area STEM, Digitale e IA.....	5
 Area Arti Visive e Audiovisive.....	20
 Area Arti Performative.....	27
 Area Educazione Civica e Lettura.....	37
Info e Contatti.....	41

Cerchi proposte specifiche?

Sei un insegnante? Puoi trovare facilmente i percorsi più adatti alle classi in cui insegni cercando il timbro che indica l'ordine delle scuole per cui la proposta è pensata.





IL METODO FARE

Proposte a cui dare forma insieme

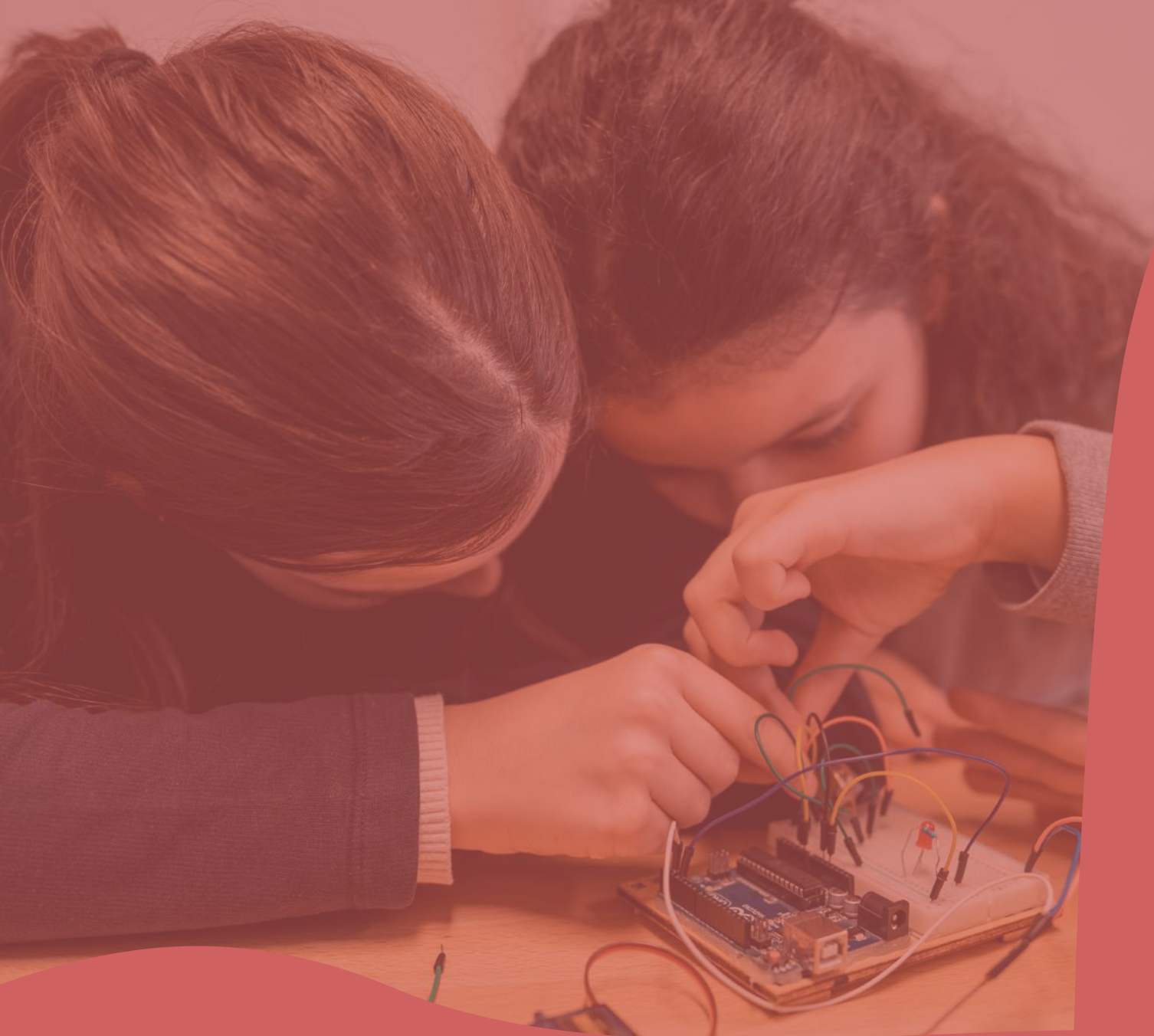
Le proposte didattiche che seguono sono **esempi di possibili percorsi**, pensati per offrire una panoramica delle competenze, dei linguaggi e delle metodologie che FARE può mettere a disposizione di scuole ed enti. **Ogni progetto nasce dall'ascolto.** Lavoriamo in sinergia con scuole, insegnanti, enti e realtà del territorio per progettare attività realmente aderenti ai bisogni, agli obiettivi e al contesto di chi le propone.

Durata, numero di incontri, destinatari, metodologie, materiali e possibili prodotti finali possono quindi essere modificati, modulati o integrati, **costruendo percorsi su misura a partire dalla macro-area di interesse.**

Le proposte presenti in questo catalogo non esauriscono inoltre le possibilità di collaborazione: FARE lavora con una rete di professionisti ed esperti in diversi ambiti, attivabili in base alle esigenze del progetto.

Hai un'idea o un'esigenza specifica? Raccontacela.

Partiremo da lì per costruire insieme la proposta più adatta.



Area
**STEM, DIGITALE E
INTELLIGENZA
ARTIFICIALE**



a cura di
Mario Mele



Disegnare, animare, immaginare. Primo incontro con l'Intelligenza Artificiale



Area d'intervento:
STEM e Intelligenza
Artificiale



Scuola infanzia
3 - 6 anni

Descrizione

Primo avvicinamento all'intelligenza artificiale attraverso il gioco, il disegno e la manualità. Si parte da attività unplugged, senza schermi, per scoprire come una macchina riceve istruzioni; poi i bambini rappresentano il mondo intorno a loro e vedono i propri disegni prendere vita in brevi animazioni generate con l'IA. Piccole app su misura, realizzate in vibe coding, diventano giochi per la sezione. Format già sperimentato alla scuola dell'infanzia di Rivotorto (IC Assisi 1).

N° Incontri e Durata

Da 10 a 15 incontri di un'ora ciascuno.

Competenze acquisite

- Comprendere funzionamento e limiti dell'IA generativa (dati, bias, errori).
- Formulare domande efficaci, confrontare più assistenti e verificare le fonti.
- Usare l'IA per studiare: farsi interrogare invece di farsi rispondere, ripassare, sciogliere i dubbi.
- Realizzare piccole app in vibe coding, sviluppando pensiero computazionale.
- Integrare testo, immagine, suono e video in un progetto collaborativo.
- Usare gli strumenti in modo etico: privacy, diritto d'autore, età minima.
- Riconoscere l'IA nella vita quotidiana e nelle scelte di studio e lavoro.



a cura di
Mario Mele



La scuola delle domande. Alfabetizzazione all'Intelligenza Artificiale



Area d'intervento:
STEM e Intelligenza
Artificiale



Adattabile ai
vari ordini e gradi
scolastici

Descrizione

Percorso laboratoriale sull'intelligenza artificiale come linguaggio trasversale alle discipline, non come materia a sé. Ogni argomento si chiude con la costruzione di un artefatto reale: un gioco, un'app in vibe coding, una presentazione. Dalle attività unplugged all'uso guidato degli strumenti generativi; con i più grandi, confronto tra assistenti, verifica delle fonti e uso dell'IA per studiare. Metodo: la scuola delle domande.

N° Incontri e Durata

Da 10 a 15 incontri da due o tre ore ciascuno.

Competenze acquisite

- Comprendere funzionamento e limiti dell'IA generativa (dati, bias, errori).
- Formulare domande efficaci, confrontare più assistenti e verificare le fonti.
- Usare l'IA per studiare: farsi interrogare invece di farsi rispondere, ripassare, sciogliere i dubbi.
- Realizzare piccole app in vibe coding, sviluppando pensiero computazionale.
- Integrare testo, immagine, suono e video in un progetto collaborativo.
- Usare gli strumenti in modo etico: privacy, diritto d'autore, età minima.
- Riconoscere l'IA nella vita quotidiana e nelle scelte di studio e lavoro.



a cura di
Valentina Stocchi



Dai segni ai Byte: la Comunicazione Visiva e Digitale



Area d'intervento:
Educazione Civica Digitale,
Linguaggi Espressivi ed
Artistici, Tecnologia e
Comunicazione



Il Ciclo scuola
primaria: classi terze,
quarte e quinte

Descrizione

Percorso di educazione al linguaggio (verbale, non verbale e paraverbale), basato su giochi visivi di forme, colori, font e gesti, con i quali i bambini sperimentano come la comunicazione passa attraverso significati ed emozioni. Un'avventura laboratoriale, nata per scoprire i segreti della comunicazione e diventata poi una vera missione digitale: imparare a navigare sicuri, applicare le regole della gentilezza in rete (netiquette), capire i rischi dello sharenting, proteggere i dati dal "furto d'identità" ed essere custodi responsabili della propria impronta digitale.

N° Incontri e Durata

Percorso strutturato in 4 moduli da 10 ore ciascuno, con la possibilità di realizzare anche solo uno o più moduli separatamente.

Competenze acquisite

- Educazione al Linguaggio e Alfabetizzazione Visiva: sviluppo della capacità di analizzare e decodificare linguaggi visivi, capendo l'influenza di forme, colori e font sulla percezione del messaggio.
- Comunicazione Multimodale: riconoscimento dei livelli verbale, non verbale e paraverbale sia nella comunicazione analogica che digitale.
- Competenza nei Linguaggi della Rete e Sicurezza: comunicazione online e strategie pratiche per proteggersi dai pericoli della rete (furto d'identità, appropriazione indebita di foto e rischi dello sharenting).
- Netiquette e Impronta Digitale: capacità di avere comportamenti corretti, empatici e rispettosi in rete, valutando le conseguenze della pubblicazione di contenuti e immagini.



a cura di
Valentina Stocchi



Indagando e Investigando: la sfida delle Escape Room



Area d'intervento:
Competenze STEM, Pensiero
Computazionale e
Linguaggi / Problem Solving



Il Ciclo scuola
primaria: classi terze,
quarte e quinte

Descrizione

Un'avventura in formato Escape Room Digitale, incentrata sul mistero di una biblioteca i cui libri scompaiono. Guidati da Marta, dalla Prof.ssa Pixelia e dal robot Tyno, gli alunni affrontano un percorso a stanze-labirinto. Per sbloccare ogni porta e raggiungere la soffitta, i bambini collaborano nel risolvere enigmi matematici, anagrammi e codici criptici, sviluppando il pensiero logico-computazionale e lo spirito investigativo.

N° Incontri e Durata

Percorso strutturato in 4 moduli da 10 ore ciascuno, con la possibilità di realizzare anche solo uno o più moduli separatamente.

Competenze acquisite

- Competenza STEM: Risoluzione di problemi ed enigmi numerici applicando operazioni matematiche e il riconoscimento di sequenze e codici.
- Competenza alfabetica funzionale: comprensione del testo, decodifica di messaggi cifrati e risoluzione di anagrammi
- Pensiero computazionale e digitale: Approccio alla logica e al problem solving digitale (concetto di bug, codici, matrici), integrando la tecnologia al gioco narrativo.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare (Soft Skill): sviluppo della collaborazione in gruppo, spirito d'osservazione e pensiero critico per guidare l'indagine di squadra.



a cura di
Valentina Stocchi



Mappa il Mio Mondo



Area d'intervento:
Educazione civica, Sviluppo
Sostenibile, STEAM,
Cittadinanza Digitale



Scuola
primaria

Descrizione

Percorso ludico-esperienziale che guida gli alunni alla scoperta attiva di sé e dell'ambiente in cui vivono. Alternando approcci emotivi, sistemici, creativi, scientifici ed educativi, i bambini esplorano il territorio attraverso i 5 sensi, strumenti storici/digitali (bussola, Google Maps, My Maps) e attività all'aperto. Il lavoro di squadra si conclude con la raccolta del materiale utile per la creazione di uno storybook che racconta i tesori naturali ed antropici della città, con proposte di cittadinanza attiva.

N° Incontri e Durata

Percorso strutturato in 4 moduli da 10 ore ciascuno, con la possibilità di realizzare anche solo uno o più moduli separatamente.

Competenze acquisite

- Competenze personali, sociali e di apprendimento: Riconoscimento e gestione delle proprie emozioni, pensiero sistemico, coordinamento motorio, empatia, cooperazione, lavoro di squadra e inclusione.
- Competenza digitale: uso pratico e consapevole di strumenti di geolocalizzazione e mappatura (Google Maps, Google Earth, Google My Maps) per la ricerca e la documentazione del territorio.
- Competenze STEAM e geografiche: orientamento tramite strumenti analogici e digitali, lettura del territorio e interpretazione di fonti.
- Competenza in materia di cittadinanza ed espressione culturale: riconoscimento dell'impatto dei comportamenti umani sull'ambiente, rispetto delle regole sociali e ambientali, formulazione di proposte di miglioramento per la propria città.



a cura di
Valentina Stocchi



Frame & Feed: Linguaggi Visivi e Media Digitali



Area d'intervento:
Educazione ai Linguaggi e
alla Comunicazione, Media
Education, Educazione
Civica Digitale



Secondaria di I grado
e biennio secondaria
di II grado

Descrizione

Dai codici visivi alla vita online: un laboratorio immersivo per decodificare i Linguaggi Visivi e padroneggiare la comunicazione. Gli studenti smontano e ricreano i messaggi visivi con parole, forme, colori e font, utilizzando la comunicazione verbale e non verbale. Il percorso si sposta poi nel cyberspazio per affrontare da protagonisti i temi di sharenting, furto d'identità e diritti d'immagine, passando da consumatori passivi a cittadini digitali critici, difesi e responsabili.

N° Incontri e Durata

Percorso strutturato in 4 moduli da 10 ore ciascuno, con la possibilità di realizzare anche solo uno o più moduli separatamente.

Competenze acquisite

- Visual & Media Literacy: decodifica critica della grammatica visiva (linee, forme, teoria del colore, psicologia dei font) e comprensione immediata dell'impatto emotivo e cognitivo dei messaggi.
- Padronanza dei livelli Comunicativi: capacità di gestire la comunicazione verbale, non verbale e paraverbale nella creazione di contenuti persuasivi ed efficaci.
- Autodifesa e Cyber-Security: padronanza delle strategie tattiche per proteggere la propria identità digitale, contrastare il furto d'immagine, prevenire lo sharenting e tutelare la privacy in rete.
- Netiquette & Pensiero Critico: capacità di valutare l'impronta digitale di ogni azione online, sviluppando la responsabilità digitale, basato su condivisione rispettosa dei contenuti altrui (copyright).



a cura di
Valentina Stocchi



TeamWork & Communication: dal Gruppo al Team



Area d'intervento:
Competenze trasversali (Soft Skills), Orientamento, Comunicazione Relazionale e Dinamiche di Gruppo



Triennio Secondaria
di II grado

Descrizione

Un viaggio stimolante per scoprire se stessi e imparare a collaborare con gli altri con ascolto ed empatia. Attraverso gli assiomi della comunicazione, la PNL e il Manifesto Non Ostile, i ragazzi esploreranno emozioni, percezioni e assertività. Affronteranno le dinamiche del team (fasi di Tuckman) e i ruoli individuali, mettendosi in gioco con casi studio reali e workshop interattivi. Un'esperienza per superare le incomprensioni, gestire gli imprevisti e crescere insieme con rispetto e fiducia.

N° Incontri e Durata

Percorso strutturato in 4 moduli da 10 ore ciascuno, con la possibilità di realizzare anche solo uno o più moduli separatamente.

Competenze acquisite

- Comunicazione assertiva ed empatica: capacità di esprimere opinioni senza aggressività o passività, applicando i principi del Manifesto della Comunicazione Non Ostile.
- Consapevolezza e Intelligenza Emotiva: riconoscimento del proprio stato d'animo, gestione della percezione soggettiva della realtà e autovalutazione delle competenze sociali.
- Team Working e Role-Taking: comprensione delle dinamiche di gruppo ed identificazione dei ruoli funzionali nel team.
- Problem Solving e Collaborazione: capacità di affrontare imprevisti aziendali/progettuali riorganizzando risorse e mansioni sotto pressione.



a cura di
Valentina Stocchi



Personal Branding: la Tua Impronta Visiva, il Tuo Futuro



Area d'intervento:
Orientamento, Comunicazione
Visiva e Sviluppo Personal
Branding, T-Shaped Skills
(Hard+Soft skill)



Secondaria di
II grado

Descrizione

Il percorso guida gli studenti nella costruzione della propria identità visiva, trasmettendo le basi del design grafico e della comunicazione. I ragazzi apprenderanno le regole del visual design, dall'uso di layout, forme e tipografia alla psicologia del colore. Attraverso software e strumenti grafici pratici, progetteranno una moodboard o un workbook personale (portfolio) utile per orientarsi e presentarsi con efficacia nel mondo del lavoro.

N° Incontri e Durata

Percorso strutturato in 4 moduli da 10 ore ciascuno, con la possibilità di realizzare anche solo uno o più moduli separatamente.

Competenze acquisite

- Autoconsapevolezza dei propri punti di forza, valori e aree di miglioramento.
- Capacità di raccontarsi in modo sintetico ed efficace (storytelling visivo).
- Competenze di comunicazione visiva e graphic design (utilizzo di colori, forme, font).
- Progettazione grafica applicata (logo design, moodboard, impaginazione).
- Realizzazione di un portfolio/workbook d'impatto e tecniche di presentazione efficace (public speaking).



a cura di
Valentina Stocchi



L'Arte del Prompting: il metodo C.R.E.O.



Area d'intervento:
Alfabetizzazione all'Intelligenza
Artificiale (AI Literacy),
Competenze Digitali (DigComp
2.2), Innovazione Tecnologica,
Comunicazione Efficace e
Cittadinanza Digitale
Responsabile



Secondaria di
II grado

Descrizione

Un percorso teorico-pratico per esplorare l'IA generativa e acquisire competenze di Prompt Design. Attraverso i modelli LLM e la formula C.R.E.O., i ragazzi impareranno a progettare input efficaci per risolvere problemi, sintetizzare dati e produrre contenuti. Focus particolare su pensiero critico, allucinazioni, privacy ed etica. Il laboratorio sarà un momento di confronto ed elaborazione delle attività svolte in classe, valorizzando il ruolo insostituibile dell'intelligenza emotiva e dell'interpretazione umana.

N° Incontri e Durata

Percorso strutturato in 4 moduli da 10 ore ciascuno, con la possibilità di realizzare anche solo uno o più moduli separatamente.

Competenze acquisite

- Comprensione dei principi base del funzionamento dell'IA generativa (modelli LLM, logica probabilistica e linguaggio).
- Prompt Design e Ingegneria dell'Input: Capacità di progettare, strutturare e ingegnerizzare prompt complessi, ottimizzando il dialogo con l'IA tramite la formula C.R.E.O.
- Abilità nell'ottimizzazione del dialogo iterativo con i Chatbot.
- Pensiero critico nell'individuazione di bias, allucinazioni e inaffidabilità dei dati.
- Consapevolezza su privacy, tutela dei dati personali, copyright e impronta ecologica dei calcoli computazionali.
- Applicazione dell'IA come assistente



a cura di
Simona Bedini



La palestra dei sensi



Area d'intervento:
Esplorazione sensoriale
- Sviluppo percettivo e
linguistico



Scuola
dell'infanzia

Descrizione

Coinvolgenti esperienze per esplorare, come veri scienziati, i 5 sensi. I bambini scopriranno che, non solo il nostro fisico, ma anche gli organi sensoriali hanno bisogno di allenamento per restare in forma. Attraverso sperimentazioni pratiche per animare la curiosità dei bambini, i 5 sensi si trasformeranno in porte attive di conoscenza. Durante l'arco dei tre incontri, i bambini costruiranno ciascuno il proprio libricino sensoriale.

N° Incontri e Durata

3 incontri da un'ora ciascuno, per un totale di 3 ore.

Competenze acquisite

- Riconoscere e nominare i cinque sensi
- Sviluppare la capacità di osservare, ascoltare e capire stimoli diversi
- Rafforzare la consapevolezza corporea e sensoriale
- Arricchire il linguaggio descrittivo legato alle sensazioni
- Favorire curiosità, esplorazione e autonomia nel fare esperienza
- Sperimentare semplici pratiche scientifiche (osservare, formulare ipotesi, confrontare)
- Avviare il pensiero logico e creativo
- Collegare esperienze sensoriali a concetti STEM
- Collaborare in piccoli gruppi, condividendo idee, materiali e scoperte
- Sviluppare prime abilità di problem solving, trovando soluzioni semplici a piccole sfide sensoriali
- Potenziare la manualità attraverso ritaglio, incollaggio e manipolazione di materiali diversi



a cura di
Simona Bedini



Alla scoperta dell'acqua



Area d'intervento:
Esplorazione scientifica –
osservazione e
sperimentazione – avvio alle
competenze STEAM



Scuola
dell'infanzia

Descrizione

Frizzanti e colorati esperimenti dedicati alla molecola dell'acqua e alle sue proprietà. Soluzioni, miscugli e reazioni scoppiettanti stimoleranno la curiosità dei bambini, trasformandoli in veri scienziati. Attraverso attività pratiche, costruzioni e osservazioni guidate, i bambini esploreranno i "superpoteri" dell'acqua e realizzeranno semplici esperimenti scientifici.

N° Incontri e Durata

3 incontri da un'ora ciascuno, per un totale di 3 ore.

Competenze acquisite

- Osservare fenomeni naturali e descriverli con parole proprie
- Sviluppare curiosità scientifica e capacità di formulare semplici ipotesi
- Comprendere che l'acqua ha proprietà diverse e "superpoteri"
- Riconoscere i tre stati dell'acqua
- Sperimentare pratiche STEAM
- Collaborare in piccoli gruppi
- Sviluppare abilità di problem solving durante gli esperimenti
- Potenziare la manualità: manipolazione di materiali, costruzioni, assemblaggi
- Comprendere semplici relazioni causa-effetto
- Arricchire il linguaggio scientifico di base



a cura di
Simona Bedini



Tinkering creativo: Circuiti di carta



Area d'intervento:
Tecnologia – creatività –
avvio alla progettazione
STEAM



Il Ciclo scuola
primaria: classi terze,
quarte e quinte

Descrizione

Due incontri di tinkering dedicati alla costruzione di semplici circuiti di carta. I bambini sperimentano materiali conduttivi, batterie e luci LED per creare biglietti luminosi, forme animate e piccoli prototipi. Un percorso che unisce creatività, manualità e pensiero ingegneristico, trasformando la carta in un vero laboratorio tecnologico.

N° Incontri e Durata

2 incontri da 2 ore, per un totale di 4 ore.

Competenze acquisite

- Comprendere il funzionamento di un circuito elettrico semplice
- Riconoscere materiali conduttivi e isolanti
- Sperimentare pratiche STEAM: progettazione, costruzione, test e revisione
- Sviluppare pensiero ingegneristico attraverso il tinkering
- Potenziare la manualità
- Collaborare in piccoli gruppi, condividendo idee e strategie
- Sviluppare problem solving
- Rafforzare la capacità di progettare e realizzare un artefatto tecnologico
- Stimolare creatività e immaginazione nella costruzione di prototipi



a cura di
Simona Bedini



Balloon Car: La macchina spinta dall'aria



Area d'intervento:
Scienze – tecnologia
- fisica del movimento –
progettazione STEAM



Il Ciclo scuola
primaria: classi terze,
quarte e quinte

Descrizione

Due incontri dedicati alla costruzione di una Balloon Car, una piccola automobile spinta dall'aria contenuta in un palloncino. I bambini sperimentano concetti di forza, movimento, attrito e peso, progettando e migliorando il proprio prototipo attraverso il tinkering. Un laboratorio scientifico divertente e collaborativo che trasforma materiali semplici in un vero esperimento di fisica.

N° Incontri e Durata

2 incontri da 2 ore, per un totale di 4 ore.

Competenze acquisite

- Sperimentare relazioni causa-effetto
- Sviluppare pensiero ingegneristico: progettare, costruire, testare, modificare
- Collaborare in piccoli gruppi, condividendo idee e strategie
- Potenziare le capacità di problem solving
- Potenziamento della manualità: assemblaggio, incollaggio, montaggio
- Sperimentare pratiche STEAM: progettazione, misurazione, confronto dei risultati
- Stimolare creatività e immaginazione
- Comprendere concetti base di fisica



a cura di
Simona Bedini



Viaggio nella storia della Terra



Area d'intervento:
Scienze – esplorazione
scientifica – osservazione e
sperimentazione



Il Ciclo scuola
primaria: classi terze,
quarte e quinte

Descrizione

Un percorso in tre laboratori per scoprire come è nata la Terra, come si è trasformata nel tempo e quali creature straordinarie l'hanno abitata. Dal Big Bang ai vulcani e terremoti, fino ai dinosauri, i bambini esplorano fenomeni naturali attraverso racconti scientifici, esperimenti e attività pratiche.

N° Incontri e Durata

3 incontri da 2 ore, per un totale di 6 ore.

Competenze acquisite

- Comprendere concetti scientifici fondamentali (Big Bang, vulcani, terremoti, dinosauri)
- Sviluppare capacità di osservazione e descrizione dei fenomeni naturali
- Collaborare in piccoli gruppi, condividendo idee e materiali
- Potenziare le competenze di problem solving
- Arricchire il linguaggio scientifico (magma, faglia, estinzione, galassia...)
- Potenziare la manualità
- Comprendere la dimensione temporale dei fenomeni
- Stimolare curiosità, domande e spirito di indagine



Area
**ARTI VISIVE E
AUDIOVISIVE**



a cura di
Cristiano
Schiavolini



Legami e stati d'animo nell'arte



Area d'intervento:
Arte e Immagine (con
focus interdisciplinare in
Educazione Civica / Area
Relazionale-Affettiva)



Scuola
primaria

Descrizione

Il percorso guida gli alunni alla scoperta della dimensione emotiva e delle relazioni attraverso il linguaggio visivo. Analizzando e rielaborando opere d'arte con il conduttore, i bambini sperimentano la tecnica dei gessetti policromi su carta paglia per esprimere stati d'animo personali e riflettere sul valore dei legami sociali. Un'esperienza laboratoriale inclusiva che unisce arte ed educazione affettiva, stimolando l'empatia e la condivisione nel gruppo classe.

N° Incontri e Durata

4 incontri da un'ora e trenta minuti, per un totale di 6 ore.

Competenze acquisite

- Competenza in consapevolezza ed espressione culturale: Riconosce gli elementi del linguaggio visivo in un'opera d'arte e utilizza i gessetti policromi per esprimere emozioni e stati d'animo personali.
- Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare: Elabora la propria dimensione emotiva e riflette sull'importanza dei legami affettivi, sviluppando empatia e capacità di ascolto verso i compagni.
- Competenza in materia di cittadinanza: Collabora positivamente all'interno del gruppo classe, riconoscendo il valore della condivisione e del rispetto delle diverse espressioni emotive altrui.



a cura di
Kim Heejin



Laboratorio di Hanji Origami



Area d'intervento:
Arte e Immagine (con focus
interdisciplinare in
Matematica, Geometria,
Scienze ed Educazione
Civica)



Scuola Primaria e
Scuola Secondaria di
I grado

Descrizione

Il percorso introduce gli alunni all'arte dell'Hanji Origami, unendo creatività, manualità e rigore geometrico. Attraverso la piegatura della carta, i partecipanti sperimentano forme, colori e composizioni, sviluppando concentrazione, precisione, memoria e capacità di pianificazione. Il laboratorio valorizza inoltre la collaborazione e il recupero consapevole dei materiali, accompagnando gli alunni alla scoperta della cultura e della tradizione dell'Estremo Oriente.

N° Incontri e Durata

Minimo 3 incontri di un'ora e trenta minuti, per un totale di quattro ore e trenta minuti.

Competenze acquisite

- Manualità e motricità fine
- Coordinazione occhio-mano
- Concentrazione e precisione
- Creatività e capacità progettuale
- Conoscenza della tecnica dell'origami
- Collaborazione e condivisione



a cura di
Viviana Tessitore



POP Experience: Viaggio nell'arte contemporanea



Area d'intervento:
ambito storico -
artistico e socio -
culturale



Scuola secondaria di
I e II grado

Descrizione

L'arte non finisce nei libri di storia: continua a parlare, a provocare e a sorprendere. Pop Experience porta in classe la contemporaneità attraverso artisti, immagini e linguaggi che fanno parte del nostro presente: dalle stratificazioni dei décollage di Mimmo Rotella alla vitalità cromatica di Mario Schifano, dalle performance radicali di Marina Abramović all'ironia provocatoria di Maurizio Cattelan, fino alle atmosfere luminose e pop di Marco Lodola. Un percorso dinamico per imparare a guardare, interpretare e comprendere l'arte di oggi, avvicinando gli studenti a protagonisti, simboli e visioni del nostro tempo.

N° Incontri e Durata

4 incontri della durata di due ore, per un totale di 8 ore.

Competenze acquisite

Al termine del percorso, gli studenti avranno sviluppato una maggiore capacità di osservare, analizzare e interpretare il mondo contemporaneo, riconoscendo i linguaggi e simboli culturali delle opere. Impareranno a collegare l'arte alla società e al tempo in cui vivono, formulando opinioni personali motivate e utilizzando un lessico specifico e pertinente. Il percorso stimolerà inoltre curiosità, pensiero critico, creatività e apertura verso forme artistiche spesso lontane dai tradizionali programmi scolastici.



a cura di
Daniele Suraci



Dal racconto al film: Piccolo laboratorio di cinema



Area d'intervento:
Educazione all'immagine,
linguaggi audiovisivi,
creatività, storytelling,
educazione ai media, lavoro
di gruppo.



Scuola primaria –
classi quarte e quinte
Scuola secondaria di
I grado

Descrizione

Un percorso pratico per scoprire come nasce un film: dall'idea alla scrittura, dalla costruzione dei personaggi alle riprese e al montaggio. Attraverso giochi, visione di brevi scene ed esercitazioni, gli studenti impareranno a raccontare una storia con immagini e suoni, sperimentando i ruoli di sceneggiatore, regista, attore e operatore, fino alla realizzazione collettiva di un breve cortometraggio.

N° Incontri e Durata

10 incontri da 2 ore e 30 minuti, per un totale di 25 ore.

Competenze acquisite

Gli studenti acquisiranno una conoscenza di base del linguaggio cinematografico e audiovisivo, imparando a riconoscere e utilizzare inquadrature, campi, piani e punti di vista. Svilupperanno capacità narrative attraverso l'ideazione e la scrittura di una breve storia, comprenderanno le principali fasi di realizzazione di un film e sperimenteranno direttamente alcuni ruoli del set cinematografico.



a cura di
Simone Rossi



Giriamo un film?



Area d'intervento:
Cinema
Educazione all'immagine.



Scuola secondaria
di I grado

Descrizione

Dal soggetto alla sceneggiatura. Percorso di apprendimento teorico e pratico di realizzazione di un film. Ogni fase è cruciale: la scelta del cast, le location, il comparto dei 'mestieri' (direttore della fotografia, tecnico del suono, costumista...). Dalla pagina alla pellicola: focus sulla realizzazione di un film partendo da un racconto o romanzo.

N° Incontri e Durata

Da 5 a 10 incontri da 2 ore, a seconda degli obiettivi.

Competenze acquisite

Alfabetizzazione al linguaggio cinematografico e audiovisivo ("cinetizzazione"); conoscenza delle principali fasi di ideazione, progettazione e realizzazione di un prodotto audiovisivo, dal soggetto alla sceneggiatura fino alle riprese; capacità di trasformare un testo narrativo in racconto per immagini; conoscenza dei principali ruoli e mestieri del cinema; sviluppo di creatività, capacità organizzative, problem solving e lavoro in team; orientamento alle professioni e alle competenze tecnico-tecnologiche della filiera audiovisiva.



a cura di
Simone Rossi



L'avventurosa storia del cinema



Area d'intervento:
Cinema
Educazione all'immagine.



Scuola secondaria
di I grado

Descrizione

La storia del cinema, le sue scoperte ed evoluzioni. Dal kinetoscopio al 4K. Dalla pellicola al digitale. Le tecniche di ripresa e i generi. Dall'epoca del muto, all'animazione, passando per l'avvento del colore: ogni scoperta ha prodotto cambiamenti nel modo di rappresentare le storie e gli eventi. Il soft-power è qui!

N° Incontri e Durata

Da 5 a 10 incontri da 2 ore, a seconda degli obiettivi.

Competenze acquisite

Alfabetizzazione al linguaggio cinematografico e audiovisivo ("cinetizzazione"); conoscenza delle principali tappe della storia del cinema e della sua evoluzione tecnologica ed espressiva; capacità di riconoscere generi, tecniche di ripresa e principali elementi del linguaggio filmico; comprensione del rapporto tra innovazione tecnologica e trasformazione delle forme narrative; sviluppo di uno sguardo critico e consapevole sulle immagini e sui prodotti audiovisivi; capacità di leggere il cinema come forma di espressione artistica, culturale e sociale.



Area
ARTI
PERFORMATIVE



a cura di
Rodolfo Mantovani



L'alfabeto dell'attore



Area d'intervento:
Fondamenti teatrali
(corpo, voce, spazio,
immaginazione)



Scuola primaria,
6-10 anni

Descrizione

Percorso progressivo di alfabetizzazione teatrale che accompagna i bambini dalla scoperta del corpo come strumento espressivo alla costruzione consapevole dell'azione scenica. Il primo livello lavora su presenza, postura, respiro, spazio e ascolto; il secondo amplia il lavoro verso immaginazione, trasformazione, voce, oggetto e personaggio.

N° Incontri e Durata

9 incontri da un'ora.

Competenze acquisite

Consapevolezza corporea, postura, equilibrio e orientamento nello spazio; controllo del respiro e uso espressivo della voce; coordinazione tra gesto, parola e intenzione; sviluppo di immaginazione, memoria sensoriale e capacità di trasformazione; ascolto di sé e degli altri; gestione dell'attenzione, rispetto dei turni e collaborazione nella costruzione di un'azione scenica condivisa.



a cura di
Rodolfo Mantovani



C'era una volta un diritto



Area d'intervento:
Cittadinanza e
memoria



Scuola primaria,
7-10 anni

Descrizione

La fiaba diventa uno spazio protetto per riconoscere diritti, doveri, responsabilità e conseguenze. I bambini raccontano, osservano i personaggi, cambiano punto di vista e costruiscono nel tempo una filastrocca collettiva, unendo parola, gesto e movimento per consolidare l'apprendimento e vivere la classe come piccola comunità.

N° Incontri e Durata

8-10 incontri da un'ora.

Competenze acquisite

Comprensione e distinzione tra diritto, dovere, desiderio, regola e responsabilità; riconoscimento di situazioni di giustizia e ingiustizia e delle conseguenze delle azioni; capacità di assumere punti di vista diversi; narrazione orale e rielaborazione creativa; memorizzazione attraverso parola, gesto e movimento; ascolto, confronto, cooperazione e partecipazione responsabile alla comunità classe.



a cura di
Rodolfo Mantovani



Abitare il mito



Area d'intervento:
Mito e trasformazione
(cultura classica)



Classi quarte e
quinte scuola
primaria e
secondaria I grado

Descrizione

Dei ed eroi vengono scoperti attraverso racconto, gesto, qualità del movimento, voce, desiderio e limite. La classe attraversa il mito dall'interno e comprende come esso continui a parlare di scelte, paure, trasformazioni e rapporti umani, ricostruendo successioni narrative, cause e conseguenze.

N° Incontri e Durata

8-10 incontri da un'ora.

Competenze acquisite

Conoscenza di figure, episodi e archetipi della mitologia classica; ricostruzione di sequenze narrative, nessi di causa-effetto e motivazioni dei personaggi; lettura simbolica di desiderio, limite, conflitto e trasformazione; traduzione di attributi e stati in azioni corporee e vocali; capacità di mettere in relazione mito ed esperienza contemporanea; cooperazione nella costruzione di un racconto collettivo.



a cura di
Rodolfo Mantovani



Il museo prende vita



Area d'intervento:
Arte e azione



Classi terze, quarte e
quinte scuola
primaria e
secondaria I grado

Descrizione

Quadri e sculture vengono osservati come scene trattenute un istante prima o dopo qualcosa di importante. Gli allievi ricostruiscono con il corpo composizione, linee, pesi e sguardi, poi danno movimento e voce alle figure, senza perdere il legame con l'opera, avvicinando il patrimonio artistico con un'esperienza collettiva.

N° Incontri e Durata

8-10 incontri da un'ora.

Competenze acquisite

Osservazione lenta e analitica dell'opera; riconoscimento di composizione, linee, pesi, posture, direzioni dello sguardo e relazioni tra figure; formulazione di ipotesi narrative a partire da elementi visivi; trasformazione di immagini in azioni, tableaux e racconti senza perdere il legame con l'opera; uso espressivo di corpo e voce; capacità di descrivere, interpretare e condividere il patrimonio artistico in modo personale e collaborativo.



a cura di
Rodolfo Mantovani



Un testo, cento regie



Area d'intervento:
Regia e letteratura



Scuola secondaria di
I e II grado

Descrizione

Un breve testo può diventare comico, inquietante, intimo o conflittuale senza modificarne le parole. Gli studenti sperimentano il lavoro del regista: decidere dove guarda il pubblico, come si organizza lo spazio, quale ritmo sostiene la scena e quale significato nasce da pause, distanze e azioni.

N° Incontri e Durata

10 incontri da un'ora.

Competenze acquisite

Distinzione tra testo scritto, interpretazione e messa in scena; analisi di parole, sottotesto, relazioni e snodi del testo; uso consapevole di spazio, ritmo, pause, silenzio, movimento e punto di vista; progettazione e organizzazione di una proposta registica; capacità di argomentare le scelte con elementi testuali e scenici; negoziazione, assunzione di ruoli e responsabilità nel lavoro di gruppo.



a cura di
Rodolfo Mantovani



La bugia credibile



Area d'intervento:
Comunicazione
critica (cittadinanza
digitale)



Scuola secondaria di
I e II grado

Descrizione

Il teatro dichiara di fingere, la manipolazione finge di dire il vero. Gli studenti osservano come voce, postura, montaggio delle informazioni e autorevolezza apparente orientino chi ascolta, trasformando la stessa frase in notizia, pubblicità, diceria, confessione o testimonianza.

N° Incontri e Durata

8-10 incontri da un'ora.

Competenze acquisite

Distinzione tra fatti, opinioni, interpretazioni e affermazioni non dimostrate; riconoscimento di tecniche persuasive legate a tono, postura, selezione e montaggio delle informazioni; valutazione di origine, autorevolezza, intenzione e attendibilità delle fonti; confronto tra registri comunicativi; individuazione di omissioni e segnali di manipolazione; comunicazione digitale consapevole, responsabile ed etica.



a cura di
Ilaria Coletti



A modo mio



Area d'intervento:
Danza e movimento
espressivo



Scuola infanzia
e classi prime e
seconda primaria

Descrizione

A partire dall'albo Speciale di Chris Saunders, un percorso di danza e movimento espressivo alla scoperta di ciò che rende ciascuno "unico". Attraverso giochi, esplorazioni e improvvisazioni, i bambini sperimenteranno diversi modi di muoversi, incontreranno gli altri e scopriranno il valore delle differenze. Il corpo diventa uno spazio di ricerca, espressione e confronto, dove provare, sbagliare, inventare e trovare il proprio modo di essere e di stare insieme.

N° Incontri e Durata

8 incontri da 45 minuti, per un totale di 6 ore.

Competenze acquisite

- Sviluppo della consapevolezza e dell'espressività corporea.
- Riconoscimento e valorizzazione delle proprie caratteristiche e possibilità.
- Capacità di sperimentare modalità diverse di movimento, senza timore dell'errore.
- Sviluppo di autonomia, iniziativa e fiducia nelle proprie capacità.
- Capacità di ascoltare, osservare e rispettare le modalità espressive degli altri.
- Riconoscimento e accettazione delle differenze individuali.
- Sviluppo della capacità di cooperare e creare insieme.
- Capacità di utilizzare il corpo per comunicare emozioni, idee e intenzioni.



a cura di
Ilaria Coletti



In viaggio... ovunque!



Area d'intervento:
Danza e movimento
espressivo



Scuola infanzia
e classi prime e
seconda primaria

Descrizione

A partire dall'albo Ovunque di Chris Saunders, un viaggio alla scoperta di sé, degli altri e del mondo attraverso il movimento. I bambini esploreranno il corpo e lo spazio, partiranno da sé per attraversare paesaggi reali e immaginari, incontrare compagni di viaggio e affrontare piccoli ostacoli. Attraverso danza, gioco e improvvisazione saranno invitati a sperimentare diverse modalità di movimento, alternando esplorazione individuale, esperienze a coppie e momenti di gruppo, in un percorso fatto di incontri, scoperte e nuove possibilità.

N° Incontri e Durata

8 incontri da 45 minuti, per un totale di 6 ore.

Competenze acquisite

- Sviluppo della consapevolezza e dell'espressività corporea.
- Orientamento e gestione dello spazio attraverso il movimento.
- Capacità di ascolto, attenzione e osservazione di sé e degli altri.
- Esplorazione e comunicazione delle emozioni attraverso il corpo.
- Sviluppo di autonomia, creatività e capacità di scelta.
- Capacità di relazionarsi, cooperare e muoversi insieme agli altri.
- Sperimentazione di diverse qualità e possibilità di movimento.
- Capacità di affrontare situazioni nuove e piccoli ostacoli attraverso la ricerca di soluzioni.



a cura di
Elisa Tonelli



Suoni abitati: Un percorso musicale tra ascolto, voce, ritmo, movimento e creatività'



Area d'intervento:
Musica e Linguaggi
Espressivi



Scuola
primaria

Descrizione

"Suoni Abitati" propone la musica come esperienza concreta, inclusiva e condivisa. La metafora della "casa sonora" accompagna gli alunni alla scoperta dei suoni dell'ambiente, della voce, del corpo, del ritmo e degli strumenti. Attraverso ascolto, movimento, canto ed esplorazione sonora, gli alunni sperimentano diverse possibilità espressive e scoprono come ogni contributo individuale possa arricchire una creazione collettiva.

N° Incontri e Durata

Percorso strutturato in massimo 40 ore. Almeno 8 lezioni per classe, della durata massima di 1 ora ciascuna. La durata del progetto potrà essere adattata alle esigenze organizzative e didattiche della scuola.

Competenze acquisite

Il percorso mira a sviluppare competenze nell'ambito della percezione, dell'ascolto, della produzione e dell'interpretazione musicale. Gli alunni saranno accompagnati a:

- riconoscere e discriminare suoni e principali caratteristiche;
- usare corpo e strumenti per creare semplici sequenze sonore;
- partecipare ad attività di canto corale sviluppando ascolto reciproco, comunicazione e collaborazione;
- sperimentare forme di rappresentazione grafica del suono;
- sviluppare creatività con improvvisazioni e composizioni;
- Usare la musica per comunicare emozioni e immagini.



a cura di
Leonardo Ramadori



Ogni oggetto ha un suono



Area d'intervento:
Linguistico-Artistico-
Espressiva – Musica e
Ritmo



Il Ciclo scuola
primaria: classi terze,
quarte e quinte

Descrizione

Il laboratorio parte dall'idea che ogni oggetto ha un suono, bello o brutto, ma sempre interessante. Con la guida del docente gli allievi intraprendono un percorso di ricerca e costruzione di semplici strumenti a percussione autoprodotti con i quali si realizzeranno brevi performance collettive. Il processo di avvicinamento alle basilari competenze ritmiche e di ascolto avviene attraverso l'uso di corpo e voce.

I partecipanti sono invitati a scegliere e portare con sé qualche oggetto di uso quotidiano (scatola, pentola, secchio, busta, posata, barattolo, ecc.).

N° Incontri e Durata

da 6 a 10 incontri da un'ora ciascuno.

Competenze acquisite

- rispetto delle regole
- ascolto attivo
- apprendimento di segni convenzionali non verbali caratteristici del linguaggio musicale
- coordinazione dei movimenti
- disciplina individuale
- lavoro di gruppo



Area
**EDUCAZIONE
CIVICA
E LETTURA**



a cura di
Elisa Lamesi



La città dei bambini: Costruiamo insieme le regole del gioco



Area d'intervento:
Educazione Civica -
Partecipazione - Goal
Agenda 2030



Scuola Primaria e
Scuola Secondaria di
I grado

Descrizione

In questo laboratorio i bambini immaginano e costruiscono la loro "città ideale" rielaborando spazi, regole e ruoli. Mediante attività cooperative, il modulo promuove l'educazione alla cittadinanza, scoprendo la Costituzione italiana e creandone una di classe per imparare a confrontarsi e votare. La componente artistica caratterizzerà la costruzione di quartieri immaginari con materiali di riciclo. Ogni giornata porterà a riflettere sul rispetto delle regole e del bene comune.

N° Incontri e Durata

5 incontri da 3 ore ciascuno, per un totale di 15 ore.

Competenze acquisite

L'attività svolta ha favorito una profonda sensibilizzazione dei bambini coinvolti, sia sul piano civico e valoriale, sia sotto il profilo empatico e collaborativo. Parallelamente, il percorso ha permesso un evidente progresso nella rielaborazione e nell'interiorizzazione dei concetti teorici affrontati, ottimizzando al contempo la gestione dei compiti personali e lo spirito di squadra.



a cura di
Giannermete
Romani



Incantastorie



Area d'intervento:
Lingua
Italiana/Lettura/
Educazione Civica



Scuola
Primaria

Descrizione

Incantastorie è un progetto dedicato alla lettura ad alta voce per i bambini e le bambine della Scuola Primaria. Prevede l'intervento in classe con la lettura di racconti, fiabe e storie tradizionali, accompagnata da un lavoro di animazione sulla voce e sul suo potere di incanto e relazione. Leggere storie, raccontare e mettersi in ascolto dell'altro sono i temi intorno ai quali costruire l'incontro e lo scambio tra narrazioni con radici in luoghi diversi. Le narrazioni condivise favoriscono un approccio interculturale, offrendo nuovi sguardi sul mondo e arricchendo le rappresentazioni dell'altro. Un percorso per attraversare confini fisici, emotivi e mentali, superare pregiudizi e valorizzare la diversità come occasione di crescita e arricchimento.

N° Incontri e Durata

Da 5 a 10 incontri da un'ora ciascuno.

Competenze acquisite

- Stimolare i bambini a fare esperienza della lettura in gruppo.
- Proporre modalità di riflessione attiva e critica sulle storie ascoltate.
- Accompagnare alla lettura consapevole di parti dei testi in prima persona, dramatizzando i caratteri.
- Aprire la mente e il cuore alla diversità, per integrarla e farne scoperta, ricchezza e possibilità.
- Favorire una formazione identitaria aperta e dialogica, capace di accogliere immaginazione, fantasia, creatività, stupore e meraviglia.
- Conoscere e riconoscere altri contesti e modi di vivere, rintracciando nelle storie analogie e differenze, elementi comuni e specifici.
- Stimolare narrazioni di sé e del proprio contesto di vita, per riconoscere frammenti della propria storia e ripercorrerne le vicende attraverso le storie degli altri.



a cura di
Noemi Dicorato



A te la scelta!



Area d'intervento:
Orientamento
formativo
interdisciplinare



Scuola secondaria di
I grado

Descrizione

La scuola secondaria di primo grado rappresenta un momento delicato per alunni e alunne. La scelta della scuola secondaria di secondo grado è un passaggio importante, a volte complesso. La didattica laboratoriale è uno strumento utile per riflettere sul concetto di scelta, attraverso processi collaborativi e di progettazione personale. L'utilizzo della storia del Barone Rampante e di diversi albi illustrati farà da sfondo ad ogni incontro, in cui verranno esplorate alcune tecniche artistiche.

N° Incontri e Durata

5 incontri da due ore, per un totale di 10 ore.

Competenze acquisite

- Saper esprimere le proprie idee
- Esercitare capacità di sintesi e capacità discorsiva
- Stimolare creatività
- Capacità di ascolto
- Potenziamento dell'intelligenza emotiva
- Valorizzazione delle diverse abilità artistiche

INFO e CONTATTI

Le proposte presenti nel catalogo sono un punto di partenza: FARE lavora in dialogo con scuole, insegnanti ed enti per progettare percorsi personalizzati costruiti sulle esigenze educative, sugli obiettivi e sul contesto di ciascuna realtà.

Per informazioni, richieste di preventivo o per progettare insieme un'attività è possibile contattarci direttamente.

FARE Soc. Coop. Sociale a r.l.

+39 333 469 1108
info@cooperativafare.it
www.cooperativafare.it

Quando possibile, ti chiediamo di indicare:

- * istituto e sede;
- * grado scolastico e classe;
- * numero indicativo di partecipanti;
- * attività o ambito di interesse;
- * periodo indicativo in cui si vorrebbe realizzare il percorso.

Saremo felici di confrontarci per individuare la proposta più adatta.

ENTRA NELLA COMMUNITY DI FARE!

Resta in contatto con FARE e scopri nuovi percorsi, progetti, laboratori, opportunità formative e attività per le scuole.

Seguici sui nostri canali:

Facebook · Instagram · YouTube · LinkedIn

Trovi tutti i collegamenti sul sito www.cooperativafare.it

Formazione **Arti Creative** Ricerca **Eventi**

FA
RE
COOP**SOCIALE**