

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2024 / 2025
SCHEDA PROGETTO

Area di interesse (barrare una sola casella)

<input checked="" type="checkbox"/> ambiente e sviluppo sostenibile	promozione della salute
<input type="checkbox"/> intercultura	legalità e cittadinanza
<input type="checkbox"/> linguaggi dell'arte e dello spettacolo	pari opportunità
<input type="checkbox"/> luoghi dell'arte e della storia	corpo, movimento e sport
<input type="checkbox"/> lettura e narrazione	altro

Tutti i campi sono obbligatori , si prega di non modificare la formattazione della pagina La scheda progetto sintetica deve essere di una sola pagina, altre informazioni possono essere inserite nella parte "dettagliata" da pag.2

Titolo	"Ma che moda è "
Soggetto proponente	Ludoteca del Riuso
Titolarità	Regione Marche, Comune di Pesaro
Referente e contatti (tel e email)	Riu sede 0721/53704 Pirazzoli Stefano 333/4824225 pirazzolistefano@gmail.com s.pirazzoli@labirinto.coop
Destinatari: barrare le caselle che interessano	<input checked="" type="checkbox"/> scuola primaria <input type="checkbox"/> scuola secondaria di 1° grado
Tempi e modalità di attuazione	Novembre 2024/Maggio 2025
Breve descrizione del progetto (max 500 caratteri)	Laboratorio e percorso formativo sui temi dell'inquinamento dell'industria tessile.
Costi a carico dei partecipanti	no
Scadenza iscrizione (per le scuole aderenti)	Dal 15 settembre al 31 ottobre 2024
Il progetto è già stato attuato nelle scuole di Pesaro? (se sì, specificare anno scolastico e scuole aderenti)	no

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2024 / 2025
SCHEDA PROGETTO

SCHEDA PROGETTO DETTAGLIATA

Linee pedagogiche generali:

Nel corso degli anni le idee pedagogiche sottese all'utilizzo dei materiali di recupero sono cambiate e si sono evolute. Il Riutilizzo dei materiali di recupero è una pratica che si è andata affermando negli ultimi 20 anni. Dapprima il focus era incentrato sul semplice riutilizzo di un materiale di scarto altrimenti destinato al ciclo dei rifiuti. Questa modalità operativa, però, non è priva di problematiche e processi contraddittori. Nel nostro lavoro, ci siamo accorti che l'idea di riutilizzare materiale per produrre centinaia di oggetti da consegnare ai bambini e le bambine durante i laboratori nelle scuole, spesso assemblando materiali già differenziati, non permette di veicolare correttamente le idee fondamentali che stanno alla base della pedagogia ambientale moderna. Ad oggi viste le urgenze ambientali sempre più stringenti la ludoteca sta cercando di spostare il proprio focus didattico/pedagogico verso laboratori di tipo esperienziale che valorizzino sempre di più il **processo** piuttosto che il prodotto. Cerchiamo di svincolarci dall'idea di laboratorio come scambio di materiali attraverso cui soddisfare un bisogno indotto (dagli adulti) di concretizzare l'esperienza in senso individualistico attraverso il materiale (ognuno il proprio lavoretto). Cercheremo di favorire, anche attraverso l'utilizzo di media sempre più disponibili, una narrazione emotivamente coinvolgente in cui le esperienze fatte, anche se **non sempre giustificate da un oggetto**, possano costituire l'essenza stessa della relazione dei bambini e le bambine con Riù.

Titolo della proposta progettuale	"Ma che moda è?"
Descrizione	<p>Il laboratorio propone all'utenza un approfondimento culturale sul tema dell'inquinamento dell'industria tessile, attraverso un'attività didattico-laboratoriale.</p> <p>L'idea nasce dalla volontà di scoprire insieme ai bambini/e le implicazioni ambientali e psicosociali che riguardano il mondo della moda ed all'industria dell'abbigliamento.</p> <p>Indagare come, perché e quando compriamo un indumento, su quale base valoriale sviluppiamo il nostro senso dell'apparenza estetica e dell'appartenenza sociale?</p> <p>Di che materiale sono fatti gli indumenti di oggi?</p> <p>Sappiamo assegnare il reale valore ad un oggetto d'abbigliamento?</p> <p>Siamo a conoscenza della reale impronta carbonica dei nostri guardaroba?</p>
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none">– Approfondire tema inquinamento tessile– Sperimentare forme di dibattito guidato da immagini e stimoli cognitivi.– Lavorare in modo collettivo– Stimolare la creatività e la manualità
Attività	<p>Dopo un'introduzione tematica sull'argomento proposto effettuata con stimolazioni multimediali e forme di facilitazione, gli utenti tesseranno collettivamente un'opera su telaio circolare del diametro di circa 1m.</p> <p>Il materiale per la tessitura viene ricavato da vecchie magliette dismesse che l'utenza dovrà tagliare della forma e della misura necessarie alla tessitura.</p> <p>Entrambi gli incontri sono strutturati in due parti:</p> <p>1- parte didattico-narrativa</p>

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2024 / 2025
SCHEDA PROGETTO

	2- parte tecnico-pratica
Destinatari	Riservato alle classi 3, 4 e 5 della scuola primaria. E' obbligatorio che i bambini/e portino a scuola una vecchia maglietta a maniche corte non piu utilizzabile come indumento, anche macchiata o rotta.
Ambito territoriale	Provincia di Pesaro
Tempo e luogo	Tempi e modalit�: 2 incontri a scuola durata: 2 h circa a incontro Da novembre 2024 a Maggio 2025