

EDUCA SCUOLE

TRENTINO

VENERDÌ 14 APRILE 2023 | ROVERETO



**EDUCA
IMMAGINE**

www.educaonline.it

13° FESTIVAL DELL'EDUCAZIONE

www.educaimmagine.it

4° FESTIVAL DELL'EDUCAZIONE AI MEDIA

14 15 16 APRILE 2023 | ROVERETO





L'educazione è passione per il futuro, il futuro di tutti.
E a tutti chiede di partecipare.
È linfa vitale delle relazioni e alimento
per crescere come persone, famiglie, comunità.
Come tale non può essere trascurata né delegata.

EDUCA, il **festival dell'educazione** rimette al centro dell'attenzione collettiva l'educazione contribuendo a diffonderne l'essenza vitale: quella di un'avventura quotidiana, appassionante e creativa che rifiuta l'ingenuità, ma non la spontaneità, e si fonda sulla capacità di interrogarsi.

Il festival è promosso dalla Provincia autonoma di Trento, l'Università degli Studi di Trento e il Comune di Rovereto, organizzato da Consolida con la supervisione per la formazione di IPRASE, il supporto scientifico di Fondazione Bruno Kessler, Fondazione Demarchi e il sostegno di Federazione trentina della Cooperazione, Casse Rurali Trentine e Coop Trentino Sait.

www.educaonline.it



Video, foto e illustrazioni in tv, sui social, al cinema, per strada, su riviste e quotidiani. Le immagini occupano gran parte del mondo reale e compongono quello virtuale. Emozioni e fatti della vita individuale e pubblica sono oggi un flusso veloce e ininterrotto di istantanee che travalica le parole. Ma chi insegna l'alfabeto e la grammatica delle immagini per interpretare i messaggi?

Educa Immagine declina nel campo dell'audiovisivo e delle immagini l'attenzione educativa che ha guidato fino ad oggi il festival EDUCA.

Nato nell'alveo del Piano Cinema per la scuola del MiC e del MIM, il festival dell'educazione ai media è promosso da Trentino Film Commission in collaborazione con i partner di EDUCA e organizzato da Consolida. Il festival propone proiezioni di film, laboratori di introduzione al linguaggio cinematografico, incontri con esperti per imparare a orientarsi nell'epoca del pensiero visuale e focus che trattano l'immagine come supporto alla didattica.

www.educaimmagine.it



IL TEMA: NUOVI ALFABETI

"Non mi riguarda", "non mi interessa", queste frasi si alternano sempre più di frequente ad opinioni, spesso individuali, urlate, anche quando in buona fede, dietro una tastiera o manifestate con gesti pubblici eclatanti, quando non addirittura con azioni violente.

Sono segni del crescente **rischio che la nostra si trasformi nella società dell'indifferenza e dell'isolamento** o, al contrario, **dell'aggressività e dell'aggressione**.

In questo contesto restano nell'ombra gli slanci, le energie, i desideri e gli impegni condivisi che pure ci sono, e il futuro diventa meta indefinita la cui costruzione è oggetto di un continuo rinvio o di delega in bianco, perdendo così la consapevolezza che a sopravvivere non sono i singoli, ma la collettività. Le sfide che abbiamo davanti sono ormai chiare – sostenibilità, inclusione, digitalizzazione, povertà e così via – e richiedono cambiamenti importanti nel modo in cui le persone stanno al mondo: consumi, trasporti, istruzione, stili di vita e lavoro. Ed è a scuola e con la scuola, insieme ai suoi protagonisti, che si possono costruire spazi di dialogo e di incontro, ricercare nuove modalità di confronto e di ascolto per **costruire insieme il lessico del futuro**.

IL PROGRAMMA PER LE SCUOLE

Dare ai protagonisti di domani opportunità di partecipazione ed espressione, di sperimentazione e incontro: con questo obiettivo il Comitato promotore e il Board scientifico di EDUCA con la supervisione formativa di IPRASE, e la direzione artistica del festival Educa Immagine organizzano, in collaborazione con numerosi attori del territorio locale e nazionale, appuntamenti dedicati a bambini, ragazzi e giovani. Momenti da vivere tra coetanei e con insegnanti ed educatori.

Ai gruppi classe è dedicata in modo particolare la **mattinata di venerdì 14 aprile 2023**.

ISCRIZIONI

ISCRIZIONE OBBLIGATORIA

chiamando al **+39 342 128 1843**
dal lunedì al venerdì dalle 9.00 alle 17.00
oppure scrivendo a **info@educaonline.it**

INDICE

SCUOLA DELL'INFANZIA	PAG 04
SCUOLA PRIMARIA	PAG 05
SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	PAG 07
SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO	PAG 09

INFORMAZIONI

www.educaonline.it

www.educaimmagine.it

 [educa](#)  [_educa_](#)  [educa_rovereto](#)

SCUOLA DELL'INFANZIA

BANDUS ALLA SCOPERTA DI SÉ

LABORATORIO

ANNI 3 - 6

MAX 20 BAMBINI

9.00 - 10.30 NELLA SCUOLA OSPITANTE

a cura di **Elementare Teatro**con **Carolina Calle Casanova**

Giocare con il corpo, la voce, la musica, la danza per favorire un lavoro espressivo alla scoperta della propria creatività, dell'ascolto di gruppo, della sicurezza di sé in relazione agli altri. Un laboratorio teatrale è un'opportunità per dare spazio alla propria immaginazione. Grazie ai giochi di ruolo, si attraversa la "rappresentazione" di alcuni personaggi come animali, archetipi, inventati o reali, con la finalità di costruire insieme una storia, una piccola narrazione.



FACCE D'ALBERI LA NATURA INTORNO A NOI

LABORATORIO

ANNI 3 - 6

MAX 1 CLASSE

9.30 - 11.30 GIARDINI PERLASCA

in caso di cattivo tempo nella scuola ospitante

a cura di **La Rete Vivente**

Ispirato all'opera "L'Albero degli Occhi" di Tiziano Terzani il laboratorio vuole ricordare che tutto intorno a noi è vivo e mostrare come la Natura ci accoglie e osserva. Durante una breve passeggiata si raccoglie ciò che l'ambiente offre: semi, cortecce, sassolini, pigne, ed insieme ad argilla e fantasia si creano volti o semplicemente un naso, una bocca e degli occhi, sulla corteccia degli alberi.



MIMI E GLI ABITANTI DEL SUOLO

LETTURA ANIMATA

ANNI 3 - 6

MAX 20 BAMBINI

9.30 - 10.30 ORTO SAN MARCO

in caso di cattivo tempo in Biblioteca Civica G.Tartarotti

a cura di **Orto San Marco, Setàp, H2O+ E.T.S. e Biblioteca Civica G.Tartarotti**con **Mirtis Conci e Michela Luise**

MiMi è un'ortista, perché dell'orto è un'apprendista, curiosa e un po' bislacca vuole imparare a coltivare la terra. Attrezzata di carriola, zappa, quaderno e matite, nel campo incontrerà i piccoli abitanti del suolo. Loro le faranno scoprire il mondo sotto i piedi. Una lettura animata per comprendere quanto è importante prendersi cura della Terra.



ALLA RICERCA DELL'ORSO STORIA ANIMATA E SONORIZZATA

LABORATORIO

ANNI 3 - 8

MAX 5 CLASSI
PER TURNO

2 TURNI: 9.20 - 10.20, 10.40 - 11.40

AUDITORIUM LICEO "F. FILZI"

a cura di **Liceo "F. Filzi" di Rovereto**con **insegnanti di Scienze Motorie Lucia Vigagni e di Musica Alice Mazzarano e studenti della classe 1UB del Liceo**

Il racconto narra di un gruppo di amici, amanti dell'avventura e della scoperta, che, misurandosi con le proprie emozioni e i propri sentimenti, partono per un viaggio alla ricerca dell'orso di cui hanno sentito parlare. Non sanno esattamente chi sia, se sia pericoloso, se sia un mostro custode di qualcosa di prezioso... non si sa... sono curiosi, vogliono conoscere, vogliono abbandonare la solita routine, vivere l'entusiasmo, ma anche le incognite del viaggio.



SCUOLA PRIMARIA

LOST&FOUND

PROIEZIONE E LABORATORIO

ANNI 6 - 11

MAX 2 CLASSI

9.00 - 11.00 AUDITORIUM IIS "DON MILANI"

regia di Andrew Goldsmith e Bradley Slabe

Altruismo, amore incondizionato, coraggio e tenacia. Come può un corto di sette minuti parlare di tutte queste cose? Un incontro sul linguaggio del cinema ispirato al pluri-premiato cortometraggio d'animazione in stop motion.

Segue un laboratorio di alfabetizzazione e analisi del linguaggio cinematografico a cura di **Fondazione Sistema Toscana - Lanterne Magiche**. Il laboratorio fornisce gli strumenti base di lettura per la comprensione critica del film e degli elementi narrativi e formali che lo compongono avvalendosi di materiali didattici audio-video adatti alla fascia di età.



RISPETTO

LABORATORIO

ANNI 6 - 11

MAX 2 CLASSI

10.00 - 12.00 AULA MAGNA PALAZZO FEDRIGOTTI

a cura di Provincia autonoma di Trento – progetto "TASC"

con Giulia Poian, Cristina Simonetti, e il contributo di docenti e studenti che hanno partecipato al progetto

Studenti e insegnanti possono migliorare insieme i climi di classe e scolastici, il loro benessere e imparare a gestire i conflitti attraverso strategie utili e divertenti come "la scultura di classe", "cerchi concentrici", "gossip delle risorse", "nodi umani", "marshmallow challenge". Nel laboratorio gli alunni e i loro insegnanti sperimentano alcune di queste tecniche adatte per la scuola primaria sviluppate all'interno del progetto Erasmus+ "TASC" (Teachers And Students improving school Climate together) che promuove lo sviluppo delle risorse psico-sociali e competenze non cognitive. Ricevono anche un volume con la presentazione del framework di competenze, della metodologia, e la descrizione analitica dei passi da seguire per realizzare le pratiche in classe e fuori dalla classe.

Per i docenti interessati è possibile partecipare come osservatori previa iscrizione.



IL PARCO DEI TESORI QUATTRO AMICI ALLA SCOPERTA DEL SUOLO

LETTURA ANIMATA

ANNI 8 - 11

MAX 1 CLASSE

11.00 - 12.00 ORTO SAN MARCO

a cura di APPA Agenzia Provinciale Protezione Ambiente, Orto San Marco, Setàp, H2O+ E.T.S. Biblioteca Civica G.Tartarotti

con Mirtis Conci e Michela Luise

Una lettura animata che racconta l'avventura di quattro amici undicenni alla scoperta del ruolo del suolo nell'economia circolare di oggi. Cosa significa avere una risorsa rinnovabile e quali sono le buone pratiche di rispetto e di cura dei luoghi che si vivono? Una storia per valorizzare la figura dei bambini come protagonisti capaci del cambiamento.

Il libro è edito da Edizioni Erickson in collaborazione con APPA - Agenzia provinciale per la protezione dell'ambiente della Provincia Autonoma di Trento.



STORIE, POSTURE, TRACCE... DI SOSTENIBILITÀ

LABORATORIO

ANNI 6 - 11

MAX 1 CLASSE

9.00 - 11.00 AULA EX CHIESETTA PALAZZO FEDRIGOTTI

a cura di Fantariciclando APS – Forlì

Cosa significa essere cittadini? E cos'è questo corpo di cemento, vetro, acciaio, chiamato città? Qual è il potere dei cittadini di indirizzare il cambiamento? Partendo da queste domande e dalle prospettive aperte dall'Agenda 2030, il laboratorio di comunicazione per la sostenibilità coinvolge i bambini in attività in cui si intrecciano arti visive, storytelling e manualità con tecniche come calligramma, caviardage, strappo e collage fino ad arrivare alla costruzione di una città (omaggio a Italo Calvino) e di una mostra viaggiante.



20 PASSI INDIETRO, 30 PASSI AVANTI AVVENTURIERI IN SFIDA

LABORATORIO

ANNI 6 - 11

MAX 1 CLASSE

9.00 - 11.00 LABORATORIO EP PALAZZO FEDRIGOTTI

a cura di Società Cooperativa Sociale Incontra

Un gioco di ruolo per trarre dal passato stimoli per capire e far fronte alle sfide del presente. Un'attività a squadre dove i partecipanti, seguendo le indicazioni dei conduttori, dovranno risolvere degli enigmi. Con i materiali scoperti possono poi costruire l'equipaggiamento necessario per affrontare e vincere le sfide dell'Agenda 2030, proposte sotto forma di momenti narrativi. Il gioco porta alla costruzione di un arazzo composto dai lavori delle diverse squadre e dimostra così che collaborando è possibile affrontare le sfide che ci interpellano.



I RACCONTI STRAMPALATI DI UNO SPEAKER RADIOFONICO DI 10 ANNI

LETTURA ANIMATA

ANNI 9 - 11
(quarte e quinte)

MAX 1 CLASSE
PER TURNO

2 TURNI:

9.00 - 10.00, 10.30 - 11.30

AULA 15 PALAZZO PIOMARTA

a cura di Edizioni del Faro

Antonio, un ragazzino di 10 anni, supera la timidezza attraverso strategie di comunicazione alternative, come la registrazione di una trasmissione radiofonica dove racconta episodi legati alla vita familiare e scolastica. Tra umorismo e leggerezza affronterà le difficoltà del quotidiano, creando un legame con gli altri. Un'attrice dà voce ai brani tratti da "Non ho parole!" di Stefania Scartezzini, un libro che diverte e nel contempo offre spunti di riflessioni sulle nostre relazioni con gli altri.



KIDSVILLE

LABORATORIO

ANNI 6 - 11

MAX 1 CLASSE
PER TURNO

2 TURNI:

9.00 - 10.00, 10.30 - 11.30

AULA 11 PALAZZO PIOMARTA

a cura di JA Italia

Ispirato dal programma di JA "Kidsville", il laboratorio propone ai bambini attività coinvolgenti alla scoperta della cittadinanza, per sperimentare i propri diritti e quelli degli altri e capire cosa significa impegnarsi per realizzare il benessere della società. Un laboratorio di "educazione civica" in cui poter mettere in gioco le "life skills" per riconoscere e dare valore alla propria identità e alla diversità, comprendere la convivenza civile, i vantaggi della collaborazione e l'importanza di darsi delle regole.



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

SEARCHING
FOR
SUGAR MAN

PROIEZIONE E LABORATORIO

ANNI 12 - 14 (terze)

MAX 2 CLASSI

9.00 - 12.30 SALA CONFERENZE MART

regia di Malik Bendjelloul

Un incontro sul linguaggio del documentario che prende spunto dal vincitore del Premio Oscar 2013: *Searching for sugar man*. Il film racconta una delle storie più inconsuete del rock underground degli anni 70: la "favola" di un misterioso album di debutto di un cantautore di Detroit chiamato Rodriguez, che diventa una fonte di speranza e di ispirazione per il movimento anti-apartheid in Sud Africa.

Segue un laboratorio di alfabetizzazione e analisi del linguaggio cinematografico a cura di **Fondazione Sistema Toscana - Lanterne Magiche**. Il laboratorio fornisce gli strumenti base di lettura per la comprensione critica del film e degli elementi narrativi e formali che lo compongono avvalendosi di materiali didattici audio-video adatti alla fascia di età.

ANIME FLUO
LABORATORIO
DI STAMPA
CALCOGRAFICA

LABORATORIO

ANNI 11 - 14

MAX 1 CLASSE

9.30 - 11.30 AULA RIUNIONI PALAZZO FEDRIGOTTI

a cura di La Coccinella

Un laboratorio espressivo per imparare a conoscersi meglio anche attraverso lo sguardo degli altri, scoprire l'unicità di ciascuno, costruire nuove connessioni e vivere meglio insieme. Partendo dalle suggestioni dell'albo "Diversi a chi?" di Caintais e Kollender, i ragazzi, in coppia o piccoli gruppi, hanno l'opportunità di sperimentare la tecnica della stampa per raccontarsi attraverso segni e inserti rigorosamente fluorescenti. Un incontro con i linguaggi dell'arte come esperienza condivisa che favorisce e promuove la qualità relazionale e sociale.



RISPETTO

LABORATORIO

ANNI 11 - 14

MAX 1 CLASSE

10.00 - 12.00 AULA 5 IPRASE

a cura di Provincia autonoma di Trento – progetto "TASC"

con Francesco Pisanu, Paola Menapace, e il contributo di docenti e studenti che hanno partecipato al progetto

Studenti e insegnanti possono migliorare insieme i climi di classe e scolastici, il loro benessere e imparare a gestire i conflitti attraverso strategie come "la comunicazione a specchio", "l'albero dei problemi", "la merenda prodigiosa", "il foglio anti pessimismo", "scrittura cerebrale", efficaci soprattutto con i ragazzi in pre-adolescenza. Nel laboratorio studenti e i loro insegnanti sperimentano alcune di queste tecniche sviluppate all'interno del progetto Erasmus+ "TASC" (Teachers And Students improving school Climate together) che promuove lo sviluppo delle risorse psico-sociali e competenze non cognitive e ricevono un volume con la presentazione del framework di competenze, della metodologia, e la descrizione analitica dei passi da seguire per realizzare le pratiche in classe e fuori dalla classe.

Per i docenti interessati è possibile partecipare come osservatori previa iscrizione

VIVERE AL BUIO:
OLTRE GLI STEREOTIPI

LABORATORIO

ANNI 11 - 14

MAX 2 CLASSI

9.30 - 11.00

AULA INFORMATICA 1 PALAZZO PIOMARTA

a cura di FBK-IRVAPP e Albinova Cooperativa Sociale

Cosa significa abitare il mondo senza la vista? Per rispondere a questa domanda vengono proposte agli studenti diverse attività: da un test computerizzato che misura gli atteggiamenti e le credenze verso le persone con disabilità visiva che operano a livello subconscio (Implicit Association Test) a giochi per calarsi nei panni delle persone non vedenti, con le loro difficoltà ma anche con i loro punti di forza.

I dati raccolti dai test sono trattati in modo aggregato (quindi anonimo) e discussi insieme agli studenti.



TECH-TRANSFER

LABORATORIO

ANNI 11 - 14

MAX 1 CLASSE
PER TURNO

DUE TURNI:

9.00 - 10.30, 11.00 - 12.30

DIDATTICA PARTECIPATIVA 2 PALAZZO PIOMARTA

a cura di WonderGene srl

Tech-transfer è game play che promuove il trasferimento tecnologico e l'educazione alla progettualità. I partecipanti ripercorrono le tappe della creazione di una startup in ambito Life Science, partendo dalla ricerca accademica fino alla realizzazione di un pitch. Nel gioco, i partecipanti devono dar vita a una propria idea e concretizzarla, attraverso sfide che riguardano il marketing, la capacità di convincere partner e finanziatori, e, non ultimo, gli obiettivi di sostenibilità promossi dall'Agenda 2030 dell'ONU.



BRICKS FOR SCHOOL

LABORATORIO

ANNI 11 - 14

MAX 1 CLASSE

9.00 - 11.00 AULA 8 E 9 PALAZZO PIOMARTA

a cura di Area Formazione e Cultura cooperativa della Federazione Trentina della Cooperazione

con l'insegnante Anika Franceschini della Scuola Primaria di Cembra

I mattoncini Lego per imparare a cooperare in classe. Il laboratorio si avvale della metodologia Lego Serious Play per condividere gli immaginari sulla cooperazione e come può diventare uno strumento a disposizione della classe per creare ambienti collaborativi, solidali e impegnati su obiettivi comuni e condivisi.



MATEMATICI PER GIOCO

LABORATORIO

ANNI 11 - 14

MAX 1 CLASSE
PER TURNO

DUE TURNI:

9.00 - 10.00, 10.30 - 11.30

DIDATTICA PARTECIPATIVA 1 PALAZZO PIOMARTA

a cura di Popmat, Dipartimento di Matematica dell'Università di Trento

in collaborazione con Muse - Museo delle Scienze

Il linguaggio del gioco e quello della matematica hanno molte analogie, ad esempio entrambi hanno regole ben definite che vanno capite e seguite per raggiungere gli obiettivi preposti. I partecipanti del laboratorio sono sfidati con giochi, indovinelli ed enigmi provenienti da diverse epoche e regioni del mondo, e hanno così opportunità educative legate al contesto matematico e geo-storico.



SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO

ARRIVAL

PROIEZIONE E LABORATORIO

ANNI 14 - 19

9.00 - 12.30

MAX 2 CLASSI

TEATRO LICEO "A. ROSMINI"

regia di Denis Villeneuve

Un film di fantascienza che è anche un film d'autore: la linguista di fama internazionale Louise Banks e il fisico teorico Ian Donnelly hanno l'arduo compito di comunicare con alieni sopraggiunti sulla terra per capire se il loro arrivo costituisca una minaccia per l'umanità. La fantascienza evocata da Arrival esplora i limiti umani mediante la conoscenza e la comunicazione con l'altro da sé.

Segue un laboratorio di alfabetizzazione e analisi del linguaggio cinematografico a cura di **Fondazione Sistema Toscana - Lanterne Magiche**. Il laboratorio fornisce gli strumenti base di lettura per la comprensione critica del film e degli elementi narrativi e formali che lo compongono avvalendosi di materiali didattici audio-video adatti alla fascia di età.



NUOVE PROFESSIONI: I MESTIERI DEL VIDEOGIOCO

FOCUS

ANNI 14 - 19

MAX 10 CLASSI

10.30 - 12.30 CINEMA TEATRO ROSMINI

con Giovanni Frigo, Francesca Zacchia, Tommaso Loiacono, Ivan Venturi

modera Giorgio Catania

I videogiochi sono prodotti di intrattenimento diffusi in tutto il mondo e apprezzati da un numero crescente di persone. Svilupparli però è tutt'altro che un gioco da ragazzi. Quella videoludica, infatti, è tra le industrie dell'intrattenimento che necessita di un alto numero di figure professionali: programmatori, grafici, designer, sceneggiatori, producer, tester e tante altre. Per lavorare in questo settore serve quindi tanta passione per il medium, quanto grandi competenze e conoscenze. Quattro professionisti, provenienti da altrettanti studi di sviluppo e specializzati in differenti aspetti della produzione, spiegano agli studenti cosa significa davvero realizzare un videogioco e quali sbocchi professionali esistono in questo settore.

Per i docenti interessati è possibile partecipare previa iscrizione.



GIORNALISMO SOCIAL: LA DISINFORMAZIONE È VIRALE?

FOCUS

ANNI 14 - 19

MAX 5 CLASSI

10.00 - 12.00 AULA MAGNA PALAZZO PIOMARTA

in collaborazione con **Fondazione Bruno Kessler**

con la partecipazione di **Viola Stefanello, Federico Rognoni**

modera **Maurizio Cau**

Oggi moltissimi giovani si informano, principalmente o esclusivamente, su Instagram e TikTok. Ma come funziona il giornalismo che arriva sui loro schermi? Come viaggia la disinformazione sui social network? La viralità influenza l'informazione e le campagne di comunicazione? E se così fosse, avere solo informazioni che ottengono engagement limita le possibilità di essere cittadini informati?

Nell'incontro sono presentati alcuni casi studio che aiutano a rispondere a questi interrogativi.

Aprono l'appuntamento le classi degli Istituti Buonarroti, Tambosi, Fontana, Galilei e Da Vinci coinvolti nel progetto *Educa Immagine Media* che presentano i contenuti audiovisivi da loro sviluppati dedicati al tema dei social media e della disinformazione. Il progetto è nato all'interno del bando "Il cinema e l'Audiovisivo a scuola - Progetti di rilevanza territoriale", nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MiC e MIM.

Per i docenti interessati è possibile partecipare previa iscrizione.



RISPETTO

LABORATORIO

ANNI 14 - 19

MAX 2 CLASSI

10.00 - 12.00 SALA BELLI PALAZZO ALBERTI POJA

a cura di Provincia autonoma di Trento – progetto "TASC"

con Francesco Rubino, Gaia Trecarichi, e il contributo di docenti e studenti che hanno partecipato al progetto

Studenti e insegnanti possono migliorare insieme i climi di classe e scolastici, il loro benessere e imparare a gestire i conflitti attraverso strategie come "il domino dei punti di forza", "ascolto empatico", "mappa dell'empatia", "il drum circle", "speranze per il futuro", particolarmente efficaci con i giovani durante il periodo adolescenziale. Nel laboratorio studenti e i loro insegnanti sperimentano alcune di queste tecniche sviluppate all'interno del progetto Erasmus+ "TASC" (Teachers And Students improving school Climate together) che promuove lo sviluppo delle risorse psico-sociali e competenze non cognitive di docenti e studenti e ricevono un volume con la presentazione del framework di competenze, della metodologia, e la descrizione analitica dei passi da seguire per realizzare le pratiche in classe e fuori dalla classe.

Per i docenti interessati è possibile partecipare come osservatori previa iscrizione



A SUON DI PAROLE (SEMIFINALI) SFIDA DI ARGOMENTAZIONE

DIBATTITO ARGOMENTATIVO

ANNI 16 - 19

MAX 4 CLASSI

9.00 - 13.00 AULA MAGNA IPRASE

a cura di IPRASE

Una serie di gare dove la competizione tra classi non riguarda discipline sportive di carattere fisico, ma la capacità di argomentare in maniera efficace. All'interno di un formato strutturato secondo regole precise, le squadre si sfidano sulla capacità di sostenere con ragioni convincenti opinioni e tesi su temi di carattere civico, sociale, (inter)culturale, politico... Gli studenti si mettono in gioco con spirito di iniziativa e intraprendenza e si misurano su capacità logiche e linguistiche, su abilità nella comunicazione verbale e non verbale, di espressione in pubblico e ascolto attivo. Il tema delle gare viene svelato alcuni giorni prima dell'inizio. La finale del torneo avrà luogo nel mese di maggio tra le squadre vincitrici nella fase semifinale.



COSTRUIAMO UN LINGUAGGIO GENTILE E RISPETTOSO

LABORATORIO

ANNI 14 - 19

MAX 1 CLASSE

10.30 - 12.30 AULA 1 PALAZZO PIOMARTA

a cura di Donne in Cooperazione

con Iolanda Cerrone, Desirée Degiovanni e Nadia Martinelli

Si può comunicare in modo gentile, inclusivo, rispettoso delle differenze e dell'unicità di ogni persona favorendo il dialogo? Attraverso un video vengono illustrate espressioni, termini, modi di dire non rispettosi, discriminanti o stereotipati, che i partecipanti, divisi in gruppi di lavoro, sono chiamati a trasformare per rendere i testi inclusivi e rispettosi, padroneggiando le diverse possibilità che la lingua offre per nominare le differenze e accoglierle. Nell'incontro viene presentato anche "Sblocco Note", un elaborato all'interno della Commissione Dirigenti Cooperatrici di Confcooperative sul tema della comunicazione inclusiva.



ENTROPY FOR FUTURE!

TEATRO

ANNI 14 - 19

MAX 10 CLASSI

10.30 - 12.30 TEATRO ZANDONAI

a cura di FBK

Cos'è l'entropia? Boh! Eppure, questo concetto può aiutare a rispondere a domande quali: perché il tempo scorre solo in una direzione, dal passato al futuro? Come mai è così facile aumentare il disordine nell'ambiente che ci circonda mentre è più difficile e richiede impegno riordinare? E ciò non assomiglia a quello che molti discutono in merito al cambiamento climatico e alla ricerca di porvi un freno?

E allora partiamo per un viaggio alla scoperta dell'entropia accompagnati dagli studenti di 5 scuole secondarie di II grado (ITT M. Buonarroti, Liceo Scientifico G. Galilei, Liceo A. Maffei, Collegio Arcivescovile, Liceo delle Arti A. Vittoria) che propongono uno spettacolo teatrale, un cortometraggio e una graphic novel.

Alla fine del "viaggio" i partecipanti sono coinvolti in un dialogo moderato da Claudia Dolci, Pierluigi Bellutti e Matteo Serra per riflettere insieme sui diversi modi e linguaggi per imparare.

cheEntropia!, un progetto promosso dall'ITT Buonarroti di Trento e sostenuto dal programma Ricerca e Innovazione per la Scuola della Fondazione Bruno Kessler, realizzato con la collaborazione di Andrea Brunello e Paolo Vicentini della Compagnia Arditodesio | Jet Propulsion Theatre, Agnese Sonato dell'Associazione Accatagliato e il professore di fisica dell'Università di Trento Raffaello Potestio. Progetto finanziato dalla Fondazione Caritro.



EDUCAZIONE FINANZIARIA: UN GIOCO DA RAGAZZI!

TALK

ANNI 14 - 19

MAX 4 CLASSI

10.30 - 12.00 Palazzo del Bene

a cura di Fondazione Caritro

in collaborazione con Iprase

Leggere l'attualità attraverso la lente dei mercati finanziari: non bisogna per forza essere un business man per poterlo fare. Anzi, imparare il linguaggio economico è una competenza chiave per essere cittadini attivi. Fondazione Caritro rinnova il proprio impegno per l'educazione finanziaria, già messo in campo con le iniziative FinUp e Conoscere la Borsa, con un talk divertente che dimostra come l'economia possa diventare un gioco da ragazzi.

Con l'occasione saranno premiati gli studenti che hanno partecipato al concorso Conoscere la Borsa.

Per i docenti interessati è possibile partecipare previa iscrizione.



I LUOGHI DEL FESTIVAL PER LE SCUOLE A ROVERETO

PALAZZO PIOMARTA (Palazzo Istruzione)	CORSO BETTINI 43
PALAZZO FEDRIGOTTI	CORSO BETTINI 31
IPRASE	VIA TARTAROTTI 15
LICEO "ANTONIO ROSMINI"	CORSO BETTINI 86
BIBLIOTECA CIVICA "G. TARTAROTTI"	CORSO BETTINI 43
SALA CONFERENZE MART - Museo di arte moderna e contemporanea	CORSO BETTINI 43
GIARDINI PERLASCA	CORSO BETTINI
PALAZZO ALBERTI POJA	CORSO BETTINI 41
CINEMA TEATRO ROSMINI	VIA PAGANINI 14
LICEO "FABIO FILZI"	CORSO ANTONIO ROSMINI 61
ORTO SAN MARCO	VIA PASQUI / INCROCIO VIA PARTELI
ISTITUTO ISTRUZIONE SUPERIORE "DON MILANI"	VIA BALISTA 6
PALAZZO DEL BENE	PIAZZA ROSMINI 5

CONTATTI

+39 342 128 1843

info@educaonline.it

www.educaonline.it

www.educaimmagine.it

 educa
  _educa_
  educa_rovereto



iniziativa realizzata nell'ambito del Piano Nazionale Cinema e Immagini per la Scuola promosso da MIC e MIM

Promosso da



Organizza



Direzione artistica



Supervisione formazione



Con il sostegno di



Partner



Con il contributo di



Con il sostegno di



Media Partner

