



## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE 2 MASSAIA

Corso Umberto I°, 70 - 80046 San Giorgio a Cremano (NA)

Ufficio Segreteria Tel. 081472383 -

Mail: [naic8fe00q@istruzione.it](mailto:naic8fe00q@istruzione.it) Pec : [naic8fe00q@pec.istruzione.it](mailto:naic8fe00q@pec.istruzione.it)

Codice Fiscale 95186700639 - Codice Meccanografico NAIC8FE00Q - Sito web: [www.ic2massaia.edu.it](http://www.ic2massaia.edu.it)

Ai docenti della scuola dell'Infanzia, Primaria, Secondaria di primo grado

Ai genitori

Sito web

### Oggetto: Proposte attività laboratoriali "Città dei bambini e delle bambine". Periodo Marzo/Maggio 2021.

Nell'ambito delle attività promosse dal Laboratorio Regionale "Città dei bambini e delle bambine", la nostra scuola è stata invitata a partecipare alle attività laboratoriali di seguito esplicitate:

- **VIAGGIARE GIOCANDO - VALIGIOCIAMO. INSTALLAZIONE ARTISTICA STAZIONE FONDERIA DI VILLA BRUNO. Attività destinata agli alunni di ogni ordine di scuola.**

La valigia può rappresentare un simbolo del viaggio ma anche del gioco. È il contenitore di ricordi e in quanto tale è un contenitore esistenziale; spesso è un oggetto di affezione; è dotata di un valore simbolico universale. La parola valigia indica comunque un contenitore, per lo più a forma di parallelepipedo, provvisto di manico, usato per portare abiti o cose in viaggio (ciò che si deve portare con sé); un contenitore apposito per il trasporto di determinati oggetti: la valigia del violino, del computer portatile, del gioco, ecc. In occasione della XVI edizione del GIORNO DEL GIOCO dedicata al tema "Viaggiare Giocando" abbiamo allora pensato di far diventare l'oggetto valigia un oggetto magico, un'opera d'arte, un'installazione, capace di contenere passato e futuro. Una piccola casa, uno scrigno della memoria, un teatrino di viaggio. Costruiamo delle valigie fantastiche per realizzare una mostra, un'installazione collettiva partecipata con le scuole cittadine sul tema della XVI edizione del Giorno del Gioco.

Tali "valigie fantastiche" potranno essere realizzate e consegnate **entro fine aprile 2021**.

**Si precisa che ogni sezione/classe può creare una o più "valigie fantastiche".**

- **DONNA DI FIORI. Attività destinata agli alunni di ogni ordine di scuola.**  
In collaborazione con il coordinamento delle donne del Consiglio Comunale della città di San Giorgio a Cremano si vuole promuovere per il mese di marzo l'iniziativa ideata qualche anno fa dall'artista Fabio Grassi nella città di Cantalupo in Sabina (Rieti), denominata **DONNA DI FIORI**.  
**DONNA DI FIORI** vuole sensibilizzare l'intera cittadinanza sui temi legati alla figura femminile e alle differenze di genere, allestendo, in un luogo pubblico della città, un'opera d'arte diffusa composta da un mosaico di mattonelle quadrate, di lato 20 cm, create da cittadini, associazioni, scuole, che rispettano tutte un unico tema comune: il fiore, archetipo femminile, segno ottimistico e vitalistico. L'unico obbligo è quello di rispettare le dimensioni del modulo quadrato (20x20) come base su cui costruire un fiore di qualsiasi materiale e di qualsiasi colore (riciclo di pezzi di stoffa, plastica legno, carta, ecc.). Per la decorazione invece largo alle idee! Si possono usare tutti i materiali che si vuole e le tecniche che si preferisce per realizzare il proprio fiore, il proprio personale contributo all'opera d'arte! Tutte le piastrelle che saranno realizzate potranno essere portate dagli autori e posizionate autonomamente, **nella prima settimana di marzo**, in un grande spazio pubblico (P. es. i banchi della Sala Consiliare, lo scalone del Palazzo di città, il cortile di villa Vannucchi, Fonderia di Villa Bruno, ecc.), formando così un grande puzzle, mosaico/tappeto di fiori che vuole valorizzare il ruolo della donna, in contrapposizione alle problematiche legate alla violenza di cui è spesso vittima.
- **PROGETTO SCOPRI SAN GIORGIO A CREMANO - GAME - CONTEST A CURA DI PLANET MEDIA. Attività destinata alle Scuole di ogni ordine e grado a partire dalla classe V della primaria.**



## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE 2 MASSAIA

Corso Umberto I°, 70 - 80046 San Giorgio a Cremano (NA)

Ufficio Segreteria Tel. 081472383 -

Mail: [naic8fe00q@istruzione.it](mailto:naic8fe00q@istruzione.it) Pec : [naic8fe00q@pec.istruzione.it](mailto:naic8fe00q@pec.istruzione.it)

Codice Fiscale 95186700639 - Codice Meccanografico NAIC8FE00Q - Sito web: [www.ic2massaia.edu.it](http://www.ic2massaia.edu.it)

Il **GAME CONTEST** ha come finalità quella di promuovere il territorio in maniera originale attraverso dei Quiz Multimediali con l'utilizzo di dinamiche e meccaniche del gioco quali punti, livelli e ricompense.

*Quali sono i personaggi famosi?*

*Qual è il piatto tipico?*

*Da chi è stata fondata?*

*In che anno è stata costruita la chiesa più grande?*

I contenuti trattati riguardano sia temi che trattano argomenti specifici quali storia, arte ma anche prodotti tipici, cucina, usi e costumi.

N° 1 LIVE QUIZ SPECIAL (**12 Maggio 2021**) su argomenti del territorio, riservato alle scuole cittadine e presentato da un presentatore professionista di Planet Multimedia.

N°1 LIVE QUIZ SHOW FINALE del progetto che decreta i vincitori assoluti del CONTEST "Scopri San Giorgio a Cremano 2021" Produzione dei contenuti sul territorio.

È possibile dare indicazioni su quali temi/argomenti privilegiare (le domande saranno preparate dallo staff del Sindaco e dal Coordinamento educativo del Laboratorio con l'ausilio di esperti della città con la partecipazione anche delle scuole).

Sono invitati a partecipare gratuitamente tutti i cittadini residenti nella città del contest in oggetto. Giocare è semplicissimo! Basterà scaricare l'App Wicontest e iscriversi seguendo la procedura guidata.

**Live Quiz:** I giocatori verranno chiamati a partecipare ai Live Quiz che potranno essere sia solo digitali che dal vivo (in piazze, locali, etc.), se le condizioni emergenza COVID lo consentiranno. I giocatori che avranno accumulato più punti durante i Live Quiz si guadagneranno eventuali premi in palio.

- **VIAGGINBALLO A CURA DELLA NEW VIP DANCE ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA. ATTIVITÀ DESTINATA ALLE SCUOLE PRIMARIE E SECONDARIE DI PRIMO GRADO.**

Nell'ambito dell'azione 17 si è programmato la consueta organizzazione e la realizzazione della tradizionale iniziativa il GIOCO DELLA DANZA legata alla XVI edizione del GIORNO DEL GIOCO, rivolta a tutte le scuole primarie e secondarie di primo grado cittadine a cura dell'Associazione V.I.P. (Vado In Palestra) per la preparazione di una coreografia corale ideata da Adele Lippolis in cui la danza si presta a messaggi semplici e chiari di una comunicazione sociale più vasta. In collaborazione con altre scuole di danza si realizzeranno inoltre alcuni momenti di spettacolo dal vivo ovvero on line, in riferimento alle restrizioni vigenti, composti da altre coreografie che creeranno un vero e proprio itinerario intorno al pianeta le cui tappe principali saranno costellate di danze e costumi di diversi Paesi. In scena varie realtà sportive che realizzeranno vari scali nei Paesi principali con danze e musica tipiche, e tanta simpatia con vari ragazzi e ragazze che si esibiranno nel festival del Giorno del Gioco.

*Si precisa che seguiranno indicazioni sull'organizzazione della suddetta iniziativa.*

- **INVENTO UN GIOCO ESPLORANDO. ATTIVITÀ LABORATORIALE DESTINATA ALLE CLASSI QUARTE E QUINTE DI SCUOLA PRIMARIA A CURA DI ALESSANDRA COCCIA.**

Il viaggio come un percorso fatto di ostacoli, difficoltà e avvenimenti magici, luogo di incontri e di scelte, di esplorazioni e di conoscenze. Cosa porto con me nel mio cammino e cosa prenderò e riporterò a casa dai luoghi visitati? La curiosità e il gioco sono il motore primo di ogni apprendimento e consapevolezza, il viaggio infatti è anche e soprattutto una esplorazione di se stessi e delle proprie capacità e possibilità di apertura e confronto con se stessi e con l'altro da sé. In occasione della XVI edizione del Giorno del Gioco si vogliono coinvolgere **sei gruppi di bambini delle classi quarta o quinta delle scuole primarie cittadine** per un mini laboratorio sul viaggio e sul gioco che, a seconda delle esigenze e delle restrizioni vigenti dovute alla pandemia, **potrebbe svolgersi in presenza in uno**



## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE 2 MASSAIA

Corso Umberto I°, 70 - 80046 San Giorgio a Cremano (NA)

Ufficio Segreteria Tel. 081472383 -

Mail: [naic8fe00q@istruzione.it](mailto:naic8fe00q@istruzione.it) Pec : [naic8fe00q@pec.istruzione.it](mailto:naic8fe00q@pec.istruzione.it)

Codice Fiscale 95186700639 - Codice Meccanografico NAIC8FE00Q - Sito web: [www.ic2massaia.edu.it](http://www.ic2massaia.edu.it)

spazio dedicato, come la sede del Laboratorio Città dei bambini e delle bambine di Villa Falanga, ovvero, a distanza, in aule virtuali su piattaforma digitale, riferendosi appunto alla suddetta esplorazione delle proprie risorse e delle proprie capacità immaginative. I bambini immagineranno di partire per un viaggio e di raggiungere la propria meta. Ogni bambino cosa sceglierà di portare in viaggio con sé? Quali strumenti, quali capacità o oggetti o anche affetti? Cosa sceglierà di incontrare lungo il viaggio? Quali ostacoli, quali difficoltà, quali paure? Come deciderà di affrontarli? Cosa troverà infine nel luogo desiderato? E cosa riporterà a casa di questa avventura? Ogni bambino sarà protagonista del suo viaggio, potrà fornirsi di aiuti e di strumenti per raggiungere la sua meta proprio come un eroe delle più note fiabe.

**ARTICOLAZIONE:** Il laboratorio prevede **tre incontri, della durata minima di un'ora**, da calendarizzare con la segreteria del Laboratorio Città dei bambini e delle bambine insieme alle scuole prescelte e che vede la seguente scansione temporale e tematica:

**PRIMO INCONTRO: LA PARTENZA** - Si sceglieranno le qualità da portare in viaggio, le cose da portare e quelle da lasciare a casa, e si sceglierà la metà da raggiungere.

**SECONDO INCONTRO: IL PERCORSO** - Si immagineranno ostacoli e soluzioni lungo la strada che conduce alla meta.

**TERZO INCONTRO: L' ARRIVO** - Cosa troviamo alla meta? Cosa ci aspettavamo e cosa invece troviamo, cosa portiamo a casa?

- **IN VIAGGIO CON DANTE - PROPOSTA DI MINILABORATORIO DESTINATA ALLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO A CURA DELL'ASSOCIAZIONE CULTURALE LA BOTTEGA DELLE PAROLE.**

La Divina Commedia è il racconto di un viaggio straordinario nel mondo dell'aldilà che dura otto giorni. Gli esperti introdurranno la Divina Commedia cercando di avvicinare i ragazzi all'argomento, inserendo anche gli elementi storici dell'epoca, fondamentali a comprendere la realtà in cui viveva Dante.

**METODOLOGIA E ATTIVITÀ.** Gli esperti guideranno i ragazzi alla scrittura di un testo suddiviso in tre tipologie di racconto: fantasy, horror, giallo. I ragazzi inoltre dovranno affiancare a questo racconto delle illustrazioni di come vedono loro la rappresentazione dell'Inferno. I ragazzi saranno divisi in 3 gruppi. Gli esperti presenteranno ad ogni gruppo l'incipit del racconto da inventare basato su una storia inerente all'Inferno di Dante. All'interno di ogni gruppo, ogni studente dovrà rappresentare un personaggio del racconto. I gruppi avranno una settimana per preparare il racconto. Alla base della tematica di ogni racconto ci deve essere il tema del viaggio e il rapporto tra il Bene e il Male.

1° gruppo: racconto giallo: al centro ci deve essere un enigma da sciogliere. La conclusione di solito presenta un colpo di scena.

2° gruppo: racconto horror: i personaggi sono inquietanti e mostruosi. I luoghi sono misteriosi, lugubri. L'atmosfera è ricca di tensione.

3° gruppo: racconto fantasy, viaggio nell'aldilà: la storia è ricca di elementi soprannaturali, ambientata in mondi del tutto inventati. Gli eventi accadono in un tempo immaginario. I personaggi possono essere umani, non umani, soprannaturali.

**CONCLUSIONE.** Gli esperti provvederanno con l'aiuto degli studenti a creare un racconto unico, utilizzando gli elementi più interessanti tra quelli presentati nei racconti.

**DESTINATARI:** max 5 gruppi classi delle scuole secondarie di 1° e 2° grado.

*Si precisa che le attività si svolgeranno in presenza, se è possibile, oppure attraverso la piattaforma digitale GOOGLE MEET.*



## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE 2 MASSAIA

Corso Umberto I°, 70 - 80046 San Giorgio a Cremano (NA)

Ufficio Segreteria Tel. 081472383 -

Mail: [naic8fe00q@istruzione.it](mailto:naic8fe00q@istruzione.it) Pec : [naic8fe00q@pec.istruzione.it](mailto:naic8fe00q@pec.istruzione.it)

Codice Fiscale 95186700639 - Codice Meccanografico NAIC8FE00Q - Sito web: [www.ic2massaia.edu.it](http://www.ic2massaia.edu.it)

- **UN MONDO DI FIABE - PROPOSTA DI MINILABORATORIO DESTINATA AGLI ALUNNI DI SCUOLA DELL'INFANZIA E DELLE CLASSI PRIME E SECONDE DI SCUOLA PRIMARIA A CURA DELL'ASSOCIAZIONE CULTURALE LA BOTTEGA DELLE PAROLE.**

Il progetto Un mondo di fiabe nasce dall' esigenza di avvicinare i più piccoli a culture ed usi lontani dai nostri. Durante il laboratorio verranno lette ed animate fiabe provenienti da varie parti del mondo. La lettura permetterà ai piccoli partecipanti di interagire con elementi tipici di un patrimonio culturale diverso. Davanti agli occhi dei bimbi compariranno luoghi meravigliosi, personaggi invincibili e vulnerabili, boschi incantati ed esseri malvagi, folletti e gnomi che ci accompagneranno in un viaggio meraviglioso.

**Metodologia e attività.** Accompagnati dalle voci di Cappuccetto Rosso, dei 3 porcellini e di tanti altri personaggi favolosi e sfruttando la fantasia dei bambini effettueremo un fantastico viaggio, in due incontri, tra le fiabe promuovendo contesti e situazioni di accoglienza, conoscenza e integrazione dell'altro.

### LABORATORI

**LA NATURA NELLE MANI** - Siamo immersi in una natura che nasconde segreti e regala sorprese da scoprire e approfondire. Terra, pietre, foglie, ramoscelli, diventano insoliti strumenti di pittura: assumono nuovi significati, si trasformano in originali colori o in bizzarri pennelli. Ispirati alle Fiabe dal Mondo i bambini possono lasciare una loro traccia o riprodurre i disegni delle storie appena ascoltate **SUONI DAL MONDO.** Una misteriosa valigia proveniente da paesi lontani misteriosamente si apre, liberando un'insolita melodia. Ascoltiamola e lasciamoci affascinare. Tentiamo poi di riprodurre i suoni appena ascoltati mediante il riciclo di svariati oggetti considerati inutili e che conservano tuttavia ancora un posto nel mondo grazie all'utilizzo diverso che se ne può fare: i bambini avranno dunque modo di costruire i loro originali strumenti musicali per riprodurre quei magici suoni venuti da molto, molto lontano.

**OBIETTIVI GENERALI DEL PROGETTO:** Si prediligerà la forma ludica e laboratoriale delle attività rispettando l'età dei bambini e attribuendo al gioco un ruolo centrale e fondamentale per imparare a viaggiare con la fantasia. Ogni bambino, inoltre, potrà esplorare il tema dell'alterità lasciando spazio alla creatività e al desiderio di conoscenza dell'altro favolosamente presenti in ognuno, esaminando e condividendo al tempo stesso tradizioni, musiche, culture e valori in un unico luogo d'incontro, di confronto dinamico, di collaborazione fra diversi soggetti. Le storie di ogni bambino si intrecceranno e si sveleranno all'altro. • Manipolare e trasformare materiali esplorando diverse forme espressive • Sviluppare l'immaginazione e la fantasia. • Comprendere il passaggio dal piano reale a quello fantastico.

*Si precisa che seguiranno indicazioni sull'organizzazione della suddetta iniziativa.*

- **CROSS LAND - CONCORSO DI SCRITTURA FANTASY NELL'AMBITO DEL ROAD TO FANTASY DAY 2021 A CURA DELL'ASSOCIAZIONE ALTANUR DESTINATO ALLE SCUOLE DI OGNI ORDINE E GRADO.**

Concorso di scrittura fantasy organizzato dall'Associazione ALTANUR nell'ambito del ROAD to FANTASY DAY 2021 col Patrocinio della Città di San Giorgio a Cremano, in collaborazione con il Laboratorio Città dei Bambini e delle Bambine di San Giorgio a Cremano e con La Bottega delle Parole. TEMA: IL VIAGGIO. In molta letteratura fantasy il viaggio è un momento irrinunciabile nella trama, è l'essenza dell'avventura. L'eroe fantastico agisce, viaggia attraverso lande desolate e villaggi popolati da creature mitiche, attraversa boschi e valica montagne per portare a termine la sua "ricerca" anche all'interno di se stesso. Il concorso "Crossland" si compone di due sezioni: ADULTI e SCUOLA IL TEMA del RACCONTO I partecipanti dovranno produrre un racconto di genere fantastico in cui ci siano collegamenti alla tematica del viaggio in tutte le sue accezioni, pena l'esclusione dal concorso.



## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE 2 MASSAIA

Corso Umberto I°, 70 - 80046 San Giorgio a Cremano (NA)

Ufficio Segreteria Tel. 081472383 -

Mail: [naic8fe00q@istruzione.it](mailto:naic8fe00q@istruzione.it) Pec : [naic8fe00q@pec.istruzione.it](mailto:naic8fe00q@pec.istruzione.it)

Codice Fiscale 95186700639 - Codice Meccanografico NAIC8FE00Q - Sito web: [www.ic2massaia.edu.it](http://www.ic2massaia.edu.it)

### SEZIONE SCUOLA (Scuola dell'infanzia, scuola primaria, scuola secondaria di 1° grado)

- **Scuola dell'infanzia e primo ciclo della primaria (1° e 2° anno)** si concorre con FILE AUDIO Ogni classe potrà proporre un solo racconto inedito sotto forma di file audio mp3 Ogni scuola potrà partecipare con massimo 20 racconti. Ogni racconto non dovrà superare i 3 minuti di audio, pena l'esclusione dal concorso; I file audio dovranno pervenire esclusivamente via mail all'indirizzo della segreteria del concorso: [info@fantasyday.it](mailto:info@fantasyday.it) allegando scheda di partecipazione (ALLEGATO B).

- **Scuola primaria secondo ciclo (dal 3° al 5° anno)** 1) Ogni classe potrà proporre un solo racconto inedito che non sia mai stato premiato in un altro concorso; 2) Ogni scuola potrà partecipare con massimo 20 racconti, previa selezione interna; 3) Ogni racconto non dovrà superare le tre pagine e dovrà essere redatto in WORD font arial 11 e interlinea 1,5 pena l'esclusione dal concorso; 4) Le opere dovranno pervenire esclusivamente via mail all'indirizzo della segreteria del concorso: [info@fantasyday.it](mailto:info@fantasyday.it) allegando scheda di partecipazione (ALLEGATO C). Scuole di ogni ordine e grado In calce ad ogni racconto dovrà essere inserita la classe di appartenenza e le sezioni di appartenenza.

- **Scuola secondaria di primo grado** 1) Ogni classe potrà proporre un solo racconto inedito che non sia mai stato premiato in un altro concorso; 2) Ogni scuola potrà partecipare con massimo 20 racconti, previa selezione interna; 3) Ogni racconto non dovrà superare le tre pagine e dovrà essere redatto in WORD font ARIAL 11 e interlinea 1,5 pena l'esclusione dal concorso; 4) Le opere dovranno pervenire esclusivamente via mail all'indirizzo della segreteria del concorso: [info@fantasyday.it](mailto:info@fantasyday.it) allegando scheda di partecipazione (ALLEGATO C). In calce ad ogni racconto dovrà essere inserita la classe di appartenenza e le sezioni di appartenenza.

**I racconti dovranno pervenire entro e non oltre il 10 APRILE 2021, come da precedente circolare comprensiva di bando.**

**I docenti interessati alle attività proposte dovranno comunicare la propria adesione entro lunedì 8 marzo 2021.**

Si comunica, inoltre, che, collegandosi al sito [www.cittabambini.it](http://www.cittabambini.it), è possibile scegliere uno dei disegni elaborati in riferimento al **Concorso relativo alla XVI edizione del Giorno del Gioco denominata "VIAGGIARE GIOCANDO"**.

Le votazioni per la selezione dei disegni inizieranno il primo marzo 2021 e si chiuderanno il giorno 14 marzo 2021.

**I docenti sono invitati a dare comunicazione ai genitori tramite quaderno di collegamento.**

*Per ulteriori informazioni sulle modalità organizzative interne alla nostra istituzione, i docenti potranno rivolgersi ai docenti referenti Nacar, Perropane.*

Il Dirigente scolastico  
Prof. Vincenzo De Rosa



## ISTITUTO COMPRESIVO STATALE 2 MASSAIA

Corso Umberto I°, 70 - 80046 San Giorgio a Cremano (NA)

Ufficio Segreteria Tel. 081472383 -

Mail: [naic8fe00q@istruzione.it](mailto:naic8fe00q@istruzione.it) Pec : [naic8fe00q@pec.istruzione.it](mailto:naic8fe00q@pec.istruzione.it)

Codice Fiscale 95186700639 - Codice Meccanografico NAIC8FE00Q - Sito web: [www.ic2massaia.edu.it](http://www.ic2massaia.edu.it)