



Comune
di Bastiglia



Comune
di Bomporto



Città di
Castelfranco Emilia



Comune
di Nonantola

CEAS associato Nonantola

Progetti didattici per i comuni di Bastiglia,
Bomporto, Castelfranco Emilia e Nonantola



Anno
scolastico
2026-2027

Gentili insegnanti e Dirigenti scolastici,



è con grande piacere che presentiamo il catalogo didattico del **CEAS Associato Nonantola per l'anno scolastico 2026-2027**, un'offerta gratuita per tutte le scuole dei comuni di **Bastiglia, Bomporto, Castelfranco Emilia e Nonantola**.

Le 16 proposte didattiche, a cui si aggiunge l'attività presso il **Campo di Educazione Stradale di Nonantola**, sono rivolte al Nido d'infanzia e a tutte le scuole d'Infanzia, Primarie e Secondarie di primo grado del territorio.

L'offerta è diversificata per target di età e pensata per rispondere sia alle **esigenze educative** che all'**aspetto evolutivo** e in linea il più possibile con la programmazione scolastica di ciascun ordine. Le metodologie, pensate e proposte in modo diversificato, hanno come obiettivo: favorire la crescita sociale, l'evolversi dell'apprendimento attivo e accrescere il senso di responsabilità.

Per questa edizione il catalogo si arricchisce di nuove proposte che integrano approcci **STEM** con l'uso consapevole dei media e degli strumenti digitali, intesi non come meri supporti tecnologici, ma come **mediatori facilitanti l'apprendimento**. Accanto a tali percorsi, sono state valorizzate e integrate le **progettualità regionali**, selezionate in base alla significatività e replicabilità del loro impatto educativo.

L'obiettivo primario è strutturare percorsi di **didattica attiva ed esperienziale** capaci di muovere dalla naturale **curiosità** degli alunni, promuovendo lo sviluppo di **competenze chiave e trasversali**. L'offerta si propone di sostenere l'aspetto formativo di ciascuno, stimolando la motivazione intrinseca e un interesse duraturo e critico verso i temi trattati.

In coerenza con la propria identità e missione di Cooperativa Sociale, *La Lumaca* pone al centro della propria azione educativa il valore cardine dell'**inclusione sociale e scolastica**. Questo aspetto si traduce operativamente nella progettazione dei percorsi didattici, i quali sono **strutturati in modo flessibile** per rispondere in maniera personalizzata alle diverse necessità, stili cognitivi e tempi di apprendimento di ogni alunno.

Per garantire la massima accessibilità e la piena partecipazione del gruppo classe, la programmazione privilegia **giochi strutturati** che favoriscono la scomposizione e la negoziazione dei ruoli, valorizzando il contributo individuale all'interno di dinamiche di collaborazione. A questo si affianca una costante attenzione alla **manipolazione diretta di materiali fisici e naturali**: una scelta metodologica tesa a valorizzare la dimensione corporea e sensoriale dell'apprendimento, facilitando la comprensione dei concetti scientifici e ambientali complessi anche per gli alunni con bisogni educativi speciali (BES) o con disabilità, abbattendo così le barriere all'apprendimento e alla socializzazione.

Di seguito sono riportate le schede descrittive delle proposte, suddivise per target scolastico.



TUTTI FUORI

Outdoor education

Target

Nido d'Infanzia

Articolazione progetto

2 incontri nel giardino della scuola di 1 ora

Obiettivi

- Fornire ai bambini e agli educatori differenti chiavi di lettura per conoscere e familiarizzare, interpretare e comprendere la natura.
- Stimolare la curiosità nei confronti dei principali meccanismi che regolano gli equilibri naturali.
- Favorire la conoscenza dell'ambiente esterno tramite l'utilizzo dei cinque sensi.

Descrizione

Il percorso educativo parte dall'idea di un bambino "ricercatore", che ha sete di scoprire, di indagare, di tentare, di sbagliare e di ritentare, un bambino competente in quanto dotato fin dalla nascita di strumenti per conoscere ed esplorare il mondo che lo circonda, e capace di costruire attivamente i propri apprendimenti. Un **approccio sensoriale** che mira allo sviluppo della persona e alle sue conoscenze in un contesto che insegna e richiede rispetto e allo stesso tempo restituisce emozioni, creatività, energia per il corpo e la mente. La **natura** si conferma come uno **spazio educativo e inclusivo**: le esperienze sensoriali e corporee proposte sono pensate per essere accessibili e significative per ogni bambino, indipendentemente dalle sue caratteristiche individuali e dai livelli di crescita.

LA SCUOLA IN NATURA

Esperienze esplorative e sensoriali



Target

Scuola dell'Infanzia (tutte le sezioni)

Articolazione progetto

1 incontro nel giardino della scuola di 1,5 ore

1 uscita sul territorio (facoltativa)

Obiettivi

- Rafforzare il legame con la natura attraverso esperienze dirette.
- Sviluppare la motricità in contesti all'aperto.
- Stimolare i cinque sensi e l'osservazione.
- Favorire curiosità, autonomia e collaborazione.
- Considerare l'ambiente esterno come spazio educativo.

Descrizione

In una società in cui la natura è diventata sempre meno spontanea ed accessibile ad adulti e a bambini, è importante pensare a esperienze che la favoriscano. Il percorso porta nuove esperienze di educazione all'aria aperta, per contribuire all'affermazione di una scuola in grado di ripensare il rapporto tra spazi interni ed esterni, mettendoli in dialogo tra loro e trasformando gli ambienti naturali in reali luoghi di apprendimento. Attraverso **esperienze destrutturate**, si stimola l'esplorazione e l'osservazione dell'ambiente coinvolgendo i cinque sensi. La collaborazione e il contatto diretto con la natura favoriscono lo **sviluppo di competenze trasversali, motricità, curiosità** e attenzione alla biodiversità dei luoghi esplorati. Le metodologie del percorso lo rendono accessibile a tutti i bambini in modo molto spontaneo, favorendo e valorizzando la partecipazione di ciascuno nel rispetto dei propri tempi e delle proprie possibilità.

RIFIUTI IN GIOCO

Giochi a squadre



Target

Scuola dell'Infanzia (tutte le sezioni)

Articolazione progetto

1 incontro in classe di 1,5 ore

1 uscita sul territorio (facoltativa)

Obiettivi

- Introdurre il concetto di rifiuto e sapere riconoscere le varie tipologie e i materiali di cui sono composti.
- Orientare i bambini verso una corretta gestione dei rifiuti nella vita quotidiana.
- Sensibilizzare alla problematica dell'abbandono dei rifiuti negli ambienti naturali.
- Sviluppare la memoria e la capacità di osservazione.
- Potenziare la motricità.
- Stimolare la capacità di riflessione sulle esperienze personali.
- Stimolare la curiosità favorendo l'esplorazione attraverso i cinque sensi.

Descrizione

Attraverso il **gioco e l'esperienza diretta**, il progetto propone una modalità divertente per affrontare il tema della raccolta e dello smaltimento dei rifiuti. Grazie a giochi di squadra, che riprendono aspetti di vita quotidiana, i bambini sviluppano l'acquisizione di pratiche sostenibili. Utilizzando una **didattica inclusiva**, ogni alunno può dare il proprio contributo nel sostenere le pratiche altrui, condividendo risultati ed obiettivi raggiunti.



ABBASSO LO SMOG

Gioco cooperativo sulla mobilità

Target

Scuola dell'Infanzia (sezioni 4 e 5 anni)

Articolazione progetto

1 incontro in classe di 1,5 ore

1 uscita sul territorio (facoltativa)

Obiettivi

- Introdurre il concetto di mobilità all'interno della città.
- Distinguere i diversi mezzi di trasporto sostenibili e non sostenibili.
- Promuovere la conoscenza dell'educazione stradale e della mobilità sostenibile.
- Stimolare l'apprendimento attraverso il gioco.

Descrizione

Tramite l'utilizzo di immagini e disegni, i bambini sono invitati a riflettere sulle caratteristiche della propria città. Successivamente i bambini sono coinvolti in un gioco che ripropone la possibilità di arrivare a scuola in maniera sostenibile, costruendo una vera e propria pista ciclabile evitando il traffico. L'**approccio hands-on laboratoriale** e il **cooperative learning** favoriscono la creazione di un ambiente divertente e inclusivo.

Attraverso il gioco vengono stimulate la capacità e la curiosità dei bambini di acquisire informazioni di vario tipo, in particolare relative alla sostenibilità ambientale.

IL CODING DELL'ACQUA

Laboratorio sul pensiero computazionale



Target

Scuola Primaria (classi 1^a e 2^a)

Articolazione progetto

1 incontro in classe di 2 ore

1 uscita sul territorio (facoltativa)

Obiettivi

- Affrontare il tema del rispetto dell'ambiente e stimolare comportamenti ambientalmente sostenibili.
- Stimolare l'elaborazione di soluzioni a problemi legati all'utilizzo dell'acqua.
- Favorire il lavoro di gruppo e la cooperazione come strumento per conoscere ed approfondire.

Descrizione

Il percorso prevede l'utilizzo del coding che permette di affrontare il tema dell'acqua in una chiave innovativa ed interattiva, stimolando una modalità di apprendimento diversa dal solito, basata sulle competenze logiche e computazionali. L'attività si basa sul lavoro di squadra (**cooperative learning**) e sulla risoluzione di problemi pratici (**problem solving**). Questi metodi spingono a collaborare e a superare insieme gli ostacoli, aiutando a comprendere a fondo i concetti trattati e stimolando comportamenti concreti a favore dell'ambiente.

INIEZIONI DI CREATIVITÀ

Laboratorio di tinkering



Target

Scuola Primaria (classi 1^a e 2^a)

Articolazione progetto

1 incontro in classe di 2 ore

1 uscita sul territorio (facoltativa)

Obiettivi

- Stimolare le prime riflessioni sui materiali e le loro differenze.
- Affrontare in modo ludico il tema del recupero, del riciclo, del riuso degli oggetti.
- Favorire la partecipazione attiva di ogni bambino valorizzando le diverse modalità espressive e di problem solving.
- Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo e la collaborazione.
- Avvicinarsi a discipline trasversali (arte, scienza, tecnologia) attraverso l'attività pratica.

Descrizione

Attraverso un'**esplorazione tattile**, le bambine e i bambini sono invitati a prendere confidenza con i materiali che saranno il fulcro del laboratorio.

Guidati dall'immaginazione, sono poi accompagnati in una **sperimentazione giocosa** per affrontare il tema del **recupero, del riciclo, del riuso** degli oggetti e della riduzione degli sprechi. Sono stimolati nella ricerca di come possono interagire e funzionare gli oggetti che ci circondano, anche diversamente dal solito. Pensare con le mani ed imparare facendo, dando priorità assoluta all'**esperienza pratica**, alla **creatività** e alla **collaborazione** rielaborando la tecnologia esistente per costruire sistemi che funzionano: i bambini dovranno dare vita ad una vera e propria invenzione, secondo la **metodologia del tinkering**.

L'approccio tattile e manipolativo, la libertà di sperimentare senza un risultato predefinito e la valorizzazione di ogni contributo rendono questo laboratorio particolarmente adatto anche a bambini con difficoltà cognitive o di apprendimento.



ENERGIOCA

Gioco a squadre

Target

Scuola Primaria (classi 3^a, 4^a e 5^a)

Articolazione progetto

2 incontri in classe di 2 ore l'uno
1 uscita sul territorio (facoltativa)

Obiettivi

- Creare interesse e curiosità nei confronti dell'energia con l'obiettivo principale di stimolare un senso di responsabilità per limitarne lo spreco.
- Scoprire le fonti energetiche rinnovabili come unica alternativa per un futuro sostenibile.
- Sviluppare nei bambini, i cittadini di domani, una coscienza ambientale rivolta alla tutela del territorio.
- Favorire la socializzazione e l'attività di gruppo.

Descrizione

Attraverso la **partecipazione attiva** e l'**esperienza diretta**, i bambini entrano in contatto con i segreti e le curiosità delle varie forme di energia, scoprono come utilizzarle in modo intelligente e senza sprechi, imparando inoltre a distinguere le fonti di energia pulita dalle fonti fossili.

Energioca è basato sul gaming, modalità accattivante e coinvolgente che permette di approfondire la tematica trattata tramite una dinamica di punti, sfide, imprevisti e ricompense. La dimensione competitiva e cooperativa del gioco stimola il **confronto tra pari** e favorisce l'acquisizione consapevole di comportamenti responsabili verso l'ambiente.



MISSIONE FUTURO

Libro Game sul cambiamento climatico

Target

Scuola Primaria (classi 3^a, 4^a e 5^a)

Articolazione progetto

1 incontro in classe di 2 ore

1 uscita sul territorio (facoltativa)

Obiettivi

- Incoraggiare gli alunni a cercare risposte e soluzioni sulla base delle conoscenze apprese.
- Favorire semplici riflessioni sul cambiamento climatico.
- Riconoscere le principali relazioni e criticità esistenti tra uomo e ambiente.
- Comprendere il proprio ruolo nell'adozione di comportamenti sostenibili e buone pratiche per la salvaguardia del pianeta.

Descrizione

I bambini diventano i protagonisti di una grande avventura che li porta a scoprire le principali problematiche legate alla crisi climatica ed il ruolo che possono avere nella salvaguardia del pianeta. La storia si sviluppa grazie alle scelte operate dalla classe, che di volta in volta si troverà di fronte a prove da superare, enigmi da risolvere, azioni da compiere, decisioni da prendere per salvaguardare l'ambiente e costruire un futuro sostenibile.

Il laboratorio si sviluppa attraverso le metodologie del **cooperative learning** e del **problem solving**. La cornice narrativa dentro cui si sviluppa l'attività favorisce un **coinvolgimento emotivo** e fornisce una chiave di accesso immediata ai concetti complessi. La narrazione e la dimensione corale delle scelte rendono il percorso accessibile a studenti con diversi profili di apprendimento, comprese situazioni di DSA: la storia ad immagini diventa uno strumento condiviso in cui ciascuno trova il proprio modo di partecipare.

PICCOLI PASSI CHE FANNO STRADA

Campagna di mobilità sostenibile



Target

Scuola Primaria (tutte le classi)

Scuola Secondaria di primo grado (tutte le classi)

Articolazione progetto

- partecipazione al concorso di mobilità sostenibile da svolgere durante una settimana di primavera da definire.
- 1 incontro in classe di 2 ore preparatorio alla campagna **facoltativo**

Obiettivi

- Conoscere le diverse modalità di mobilità sostenibile e attiva e comprenderne i benefici per la salute, la qualità dell'aria e la vivibilità degli spazi urbani.
- Sviluppare una maggiore consapevolezza sul proprio tragitto casa-scuola come scelta quotidiana con impatto ambientale e collettivo.
- Stimolare comportamenti responsabili e partecipativi legati alla mobilità, collegando l'esperienza individuale alla campagna regionale.

Descrizione

La campagna *Piccoli passi che fanno strada*, attraverso un approccio educativo-partecipativo, coinvolge classi, famiglie e comunità educante in un concorso di mobilità casa-scuola della durata di una settimana, in cui vengono registrati gli spostamenti verso la scuola sul tabellone di progetto. Il percorso può essere integrato attraverso l'intervento in classe dell'educatore ceas che, grazie a **giochi, attività interattive e momenti di riflessione**, prepara i bambini e i ragazzi su come le scelte di mobilità collettiva incidano sulla qualità ambientale, sulla vivibilità degli spazi urbani e sulla sicurezza reale delle strade. Muoversi in modo autonomo non è solo una scelta sostenibile: è anche un'occasione di crescita, di **conquista progressiva dell'indipendenza** e di scoperta del proprio territorio.



ORIENTIAMOCI

Gioco competitivo all'aperto

Target

Scuola Secondaria di primo grado (tutte le classi)

Articolazione progetto

1 incontro in classe di 2 ore

1 gara di orienteering sul territorio (facoltativa)

Obiettivi

- Focalizzare l'attenzione sull'osservazione e la comprensione del proprio territorio e acquisire le basi di cartografia e delle tecniche di orientamento.
- Favorire un senso di responsabilità nel movimento nello spazio, attenzione e capacità di orientamento.
- Favorire la partecipazione attiva di tutti gli studenti modulando e definendo i ruoli all'interno del gruppo in base alle capacità individuali, al confronto e alla collaborazione.

Descrizione

La comodità della tecnologia porta a volte con sé delle carenze come la capacità di orientamento o di osservazione; questa attività, attraverso esercizi e giochi, vuole stimolare l'attenzione dei ragazzi nei confronti dello spazio circostante e l'acquisizione di competenze matematiche pratiche, oltre che cartografiche e di interpretazione del paesaggio.

La prospettiva della gara stimola l'attenzione e l'interesse dei ragazzi oltre alla collaborazione e al **problem solving**. La struttura a squadre permette di distribuire ruoli differenziati rendendo il gioco accessibile e significativo per studenti con diverse abilità, inclusi coloro con difficoltà motorie o DSA. Obiettivo principale è il **lavoro di gruppo**.

MODA CIRCOLARE

Laboratorio sul fast fashion



Target

Scuola Secondaria di primo grado (tutte le classi)

Articolazione progetto

1 incontro in classe di 2 ore

1 uscita sul territorio (facoltativa)

Obiettivi

- Educare al recupero, al riciclo, al riuso e alla riduzione degli sprechi.
- Approfondire il concetto di “consumo responsabile”.
- Guidare gli studenti nell’analisi dei propri comportamenti quotidiani e nell’elaborazione di soluzioni più eco-compatibili.
- Sensibilizzare gli studenti a una corretta gestione dei rifiuti, favorendo la diffusione di buone pratiche ambientali a scuola e in famiglia.
- Stimolare il lavoro di gruppo, la condivisione tra pari e la cooperazione.

Descrizione

Il laboratorio affronta il tema del fast fashion, invitando gli studenti a riflettere sui modelli di produzione e consumo. Oggi si scarta molto più di quanto si utilizza, seguendo un modello economico lineare basato su produzione, consumo e smaltimento. L’attività propone l’economia circolare come un’alternativa che si ispira ai cicli naturali, promuovendo il recupero, la trasformazione e il riutilizzo dei materiali.

Attraverso **metodologie esperienziali e partecipative**, il **gioco di ruolo** favorisce l’immedesimazione e il confronto, stimolando la collaborazione, la creatività e la ricerca di una soluzione al problema. In questo modo, i partecipanti sviluppano **consapevolezza sull’impatto delle proprie scelte** quotidiane e imparano a immaginare soluzioni più sostenibili.

A SCUOLA DI 2030

World caffè



Target

Scuola Secondaria di primo grado (Classi 3^a)

Articolazione progetto

1 incontro in classe di 2 ore

1 uscita sul territorio (facoltativa)

Obiettivi

- Coinvolgere gli studenti in maniera attiva sulle tematiche dell'Agenda 2030 attraverso attività pratiche e riflettere in modo critico sulle strategie adottate a livello locale.
- Trattare la tematica dell'utilizzo delle risorse naturali da un punto di vista "non convenzionale", per aumentare la consapevolezza rispetto alle implicazioni del sovrautilizzo e della sovrapproduzione da parte dell'uomo.

Descrizione

L'attività laboratoriale proposta utilizza il metodo denominato World Café che permette di affrontare argomenti complessi utilizzando una modalità colloquiale, come il **dialogo**, il **confronto** e la **discussione tra pari**. La modalità informale permette ai ragazzi di proporre idee e di illustrare punti di vista differenti creando opportunità di scambio e partecipazione al dialogo. In un primo momento la classe viene suddivisa in 4 o 5 **tavoli di lavoro** che ruotano in diverse postazioni appositamente predisposte che stimolano il dialogo e il confronto; a seguire una discussione in stile Town Meeting aiuterà a trarre conclusioni e proporre idee per il futuro. Qualora sia necessario, si definisce l'utilizzo di materiali manipolativi e compensativi che permettono l'integrazione nelle attività dei ragazzi con bisogni educativi speciali.

ECO-HACKER

L'intelligenza artificiale al servizio del pianeta



Target

Scuola Secondaria di primo grado (Classi 3^)

Articolazione progetto

2 incontri in classe di 2 ore

Obiettivi

- Introdurre i concetti base dell'Intelligenza Artificiale in modo semplice e coinvolgente.
- Favorire la riflessione critica ed emotiva sull'impatto delle tecnologie nella vita quotidiana.
- Attivare capacità di ascolto, confronto e pensiero etico.
- Utilizzare l'IA come strumento per la creatività, l'immaginazione e la progettazione di soluzioni sostenibili.

Descrizione

Il laboratorio propone un viaggio esperienziale per conoscere cos'è l'Intelligenza Artificiale, in quali contesti la incontriamo ogni giorno e come possiamo rapportarci ad essa in modo consapevole, tra emozioni, possibilità e rischi. Per fare questo viene proposta una sfida creativa per diventare "eco-hacker del futuro" durante la quale i partecipanti progettano soluzioni tecnologiche ispirate dall'IA per affrontare problemi ambientali reali. Il progetto integra **strumenti digitali** (ChatGPT, DALL-E, Canva, mappe online) con tecniche educative ispirate al **counseling** come il circle time, la riflessione guidata, la visualizzazione e il **cooperative learning**.

STUDENTI IN RETE CONTRO LA ZANZARA TIGRE

Scienza sul campo

Target

Scuola Secondaria di primo grado (tutte le classi)

Articolazione progetto

2 incontri di 2 ore, tra aula e spazi esterni della scuola

Obiettivi

- Conoscere il mondo degli insetti, il loro ruolo ecologico e le strategie di sopravvivenza sviluppate nel tempo.
- Approfondire la biologia e i comportamenti delle zanzare in ambiente urbano, con attenzione all'impatto dei cambiamenti climatici sull'introduzione di specie invasive.
- Sviluppare comportamenti consapevoli e responsabili per ridurre la proliferazione delle zanzare nel proprio contesto di vita.
- Conoscere le malattie causate da questi insetti e come avviene la loro gestione sul territorio.

Descrizione

Il percorso guida i ragazzi alla scoperta del mondo degli insetti: struttura, classificazione, strategie di sopravvivenza e ruolo ecologico delle specie. Le conoscenze acquisite diventano la base per approfondire la biologia delle zanzare in ambiente urbano, capire l'influenza dei cambiamenti climatici sull'introduzione di specie invasive e conoscere le campagne di monitoraggio condotte dai Comuni in collaborazione con ARPAE e AUSL.

Il percorso alterna momenti in aula a un'**attività di ricerca sul campo** nel giardino scolastico, dove gli studenti individuano possibili focolai di sviluppo larvale e raccolgono campioni da osservare allo stereomicroscopio con l'ausilio del kit del giovane entomologo.

NB: L'attivazione del progetto è subordinata al finanziamento regionale. In caso di mancato avvio, sarà possibile scegliere un'altra proposta.



CITTÀ E COMUNITÀ IN TRANSIZIONE

Le città e la sfida ai cambiamenti climatici



Target

Scuola Secondaria di primo grado (Classe 3^)

Articolazione progetto

- 1 incontro in classe di 2 ore
- 1 esplorazione urbana del territorio di 2 ore



Obiettivi

- Coinvolgere gli studenti in un'osservazione diretta e critica del territorio urbano.
- Approfondire il tema dei cambiamenti climatici con focus sulle aree urbane e sulle soluzioni basate sulla natura.
- Stimolare la capacità di analisi e di proposta per immaginare trasformazioni degli spazi pubblici, con attenzione alle fasce più fragili.

Descrizione

Le aree urbane sono oggi al centro di processi di transizione verso modelli di città più attenti alla salute, al benessere delle comunità, alla qualità ambientale, alla mobilità a zero emissioni e all'adattamento climatico attraverso soluzioni basate sulla natura.

Il percorso coinvolge attivamente gli studenti nell'**osservazione diretta del territorio**: a partire da un inquadramento del tema in aula, la classe affronta un'**esplorazione urbana** per rilevare criticità e risorse presenti nello spazio pubblico, con l'obiettivo di immaginare e proporre trasformazioni possibili. I ragazzi e le ragazze sono invitati a riflettere, e nel caso a **modificare il proprio punto di vista**, mettendosi nei panni di chi vive quegli spazi con diverse capacità motorie e cognitive: un esercizio di empatia che parte dalle diversità, come considerata già presente in classe, con lo scopo di progettare una città davvero inclusiva.

NB: L'attivazione del progetto è subordinata al finanziamento regionale. In caso di mancato avvio, sarà possibile scegliere un'altra proposta.

RISCHIO SISMICO

Laboratorio scientifico

Target

Scuola Secondaria di primo grado (Classe 3^a)

Articolazione progetto

1 incontro in classe di 2 ore

Obiettivi

- Sensibilizzare sulla pericolosità sismica del territorio e sui rischi collegati, fornendo conoscenze scientifiche sui terremoti e i loro meccanismi.
- Promuovere la prevenzione e la sicurezza, illustrando tecniche costruttive antisismiche e comportamenti appropriati.
- Stimolare il lavoro di gruppo e il pensiero critico, per permettere agli studenti di riflettere e condividere il proprio livello di consapevolezza.

Descrizione

Il progetto sensibilizza gli studenti sulla pericolosità sismica in Italia e sull'importanza della prevenzione dei rischi. Attraverso **attività pratiche** come simulazioni con modellini didattici e l'esperimento del "rimbalzo elastico", che spiega come avviene un terremoto, i ragazzi imparano a conoscere la struttura della Terra e le cause dei sismi. Inoltre, attività come il "Puzzle tettonico" aiutano a comprendere perché i terremoti più forti si concentrano in determinate aree. Il progetto promuove comportamenti corretti durante l'emergenza e l'importanza di tecniche costruttive sicure. In questo progetto grande attenzione è da offrire al **mutuo-aiuto tra i ragazzi**.

NB: L'attivazione del progetto è subordinata al finanziamento regionale. In caso di mancato avvio, sarà possibile scegliere un'altra proposta.



CAMPO DI EDUCAZIONE STRADALE

Mobilità sostenibile



Target

Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° grado

Articolazione progetto

1 uscita al Campo di educazione stradale di 2 ore

Obiettivi

- Acquisizione del concetto di responsabilità nei confronti di sé stessi e degli altri.
- Conoscenza delle norme del Codice della Strada e le regole di comportamento per muoversi in sicurezza sulla strada.
- Uso della bicicletta quale strumento per migliorare le capacità motorie.
- Uso della bicicletta quale mezzo di trasporto per abituare gli alunni ad una cultura della mobilità sostenibile.
- Educare i bambini affinché diventino utenti della strada sicuri e consapevoli.
- Educare i bambini ad un corretto uso degli spazi urbani: marciapiede, pista ciclabile e attraversamento pedonale.

Descrizione

Il Campo di Educazione Stradale, situato in via Kennedy 19 a Nonantola (MO), è stato costruito nel 1986 dall'Amministrazione Comunale e con il contributo dei volontari del centro anziani La Clessidra. Il Campo è caratterizzato dalla presenza di strutture che riproducono una città in miniatura, offrendo molteplici opportunità di apprendimento attraverso esercitazioni finalizzate alla conoscenza delle norme del Codice della Strada e alla loro messa in pratica. Le attività vengono modulate in base alle necessità degli alunni, rendendo l'esperienza accessibile anche a bambini con difficoltà motorie o cognitive, attraverso supporti visivi e materiali tattili che favoriscono il riconoscimento delle regole attraverso canali non verbali.

USCITE SUL TERRITORIO



Bastiglia

- Museo della Civiltà Contadina
- Centro del Riuso
- Orto contadino e non solo
- Acetaia

Bomporto

- Acetaia Comunale

Castelfranco Emilia

- Complesso di Villa Sorra, con Giardino Romantico e bosco
- Oasi di Manzolino Sito Natura 2000
- Orti urbani di Cavazzona e Piumazzo
- Acetaia Comunale
- Bosco Albergati, La Città degli Alberi

Nonantola

- Oasi naturalistica Il Torrazzuolo, giardino delle mille api ed altri insetti pronubi
- Campo Catalogo, Casa della Guardia della Partecipanza Agraria
- Museo di Nonantola
- Centro del Riuso

Il trasporto per raggiungere il luogo dell'uscita non è gestito dal CEAS Associato Nonantola.

ISCRIZIONI E CONTATTI



Iscrizioni

Per iscrivere le classi ai progetti didattici è necessario compilare l'apposito [Google Moduli](#).

Si chiede di compilare un modulo per ogni classe.
Possibilmente entro il 30 Settembre 2026

Gli insegnanti referenti verranno contattati in seguito per la programmazione degli appuntamenti in classe.

Contatti

Referente CEAS

Ilaria Mantovani

ceas@comune.nonantola.mo.it

059/896651

Referente didattica CEAS

Alessandra Giunta

segreteria.ceasnonantola@lalumaca.org

3351282557

Sito web

[CEAS Associato Nonantola](#)

Pagine social

Facebook: [Ceas Associato Nonantola](#)

Instagram: [ceas_associato_nonantola](#)