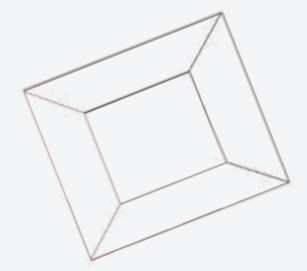
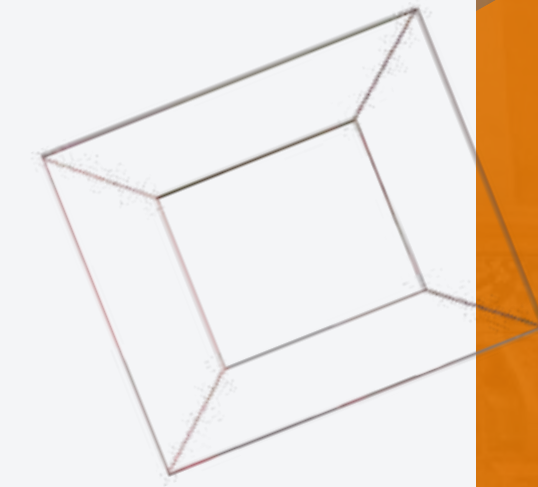


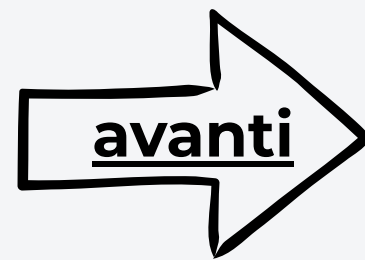
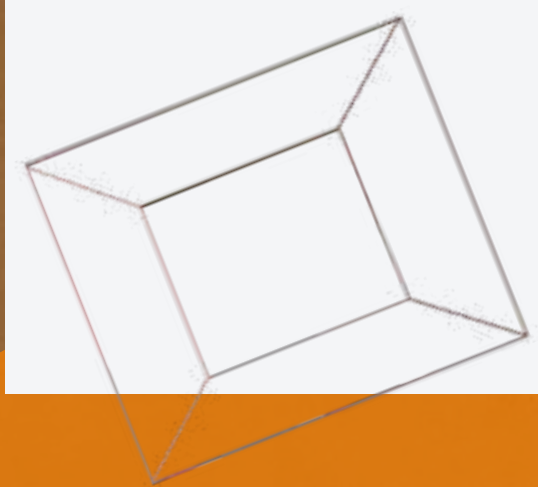
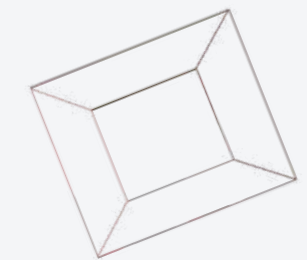
NEDICTVS

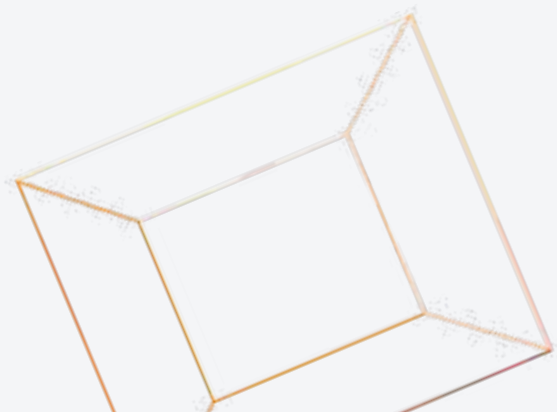
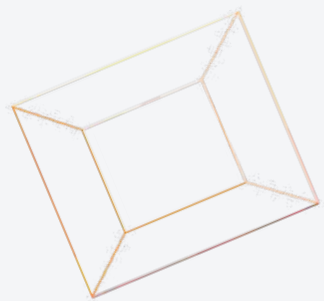
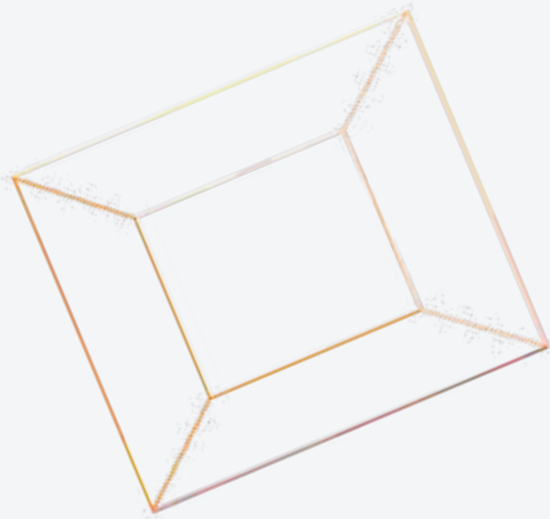


PALAZZO DEL  
TRIBUNALE  
| È UNO SPAZIO BABA JAGA |



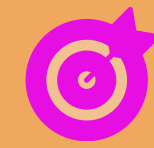
# Cittadini in gioco





# IL PROGETTO IN BREVE

Un laboratorio di partecipazione civica attraverso il gioco di ruolo.



## Educazione alla cittadinanza attiva

Sperimentare in prima persona dinamiche di confronto, negoziazione e decisione collettiva.

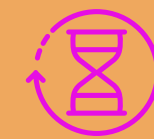


## Sviluppo di competenze trasversali

Immedesimazione, ascolto attivo, comunicazione efficace, capacità critica, mediazione e cooperazione.



**13-18 anni**



**2 ore**



# CITTADINI IN GIOCO

## PROGETTA LA TUA CITTÀ

Il laboratorio \ gioco di ruolo nasce dall'esigenza di coinvolgere attivamente gli studenti in un'esperienza di **partecipazione civica** che metta al centro il confronto tra punti di vista diversi e l'elaborazione condivisa di progetti per la propria comunità. L'attività si basa sulla modalità del **gioco di ruolo**, uno strumento educativo particolarmente efficace per stimolare empatia, capacità critica e negoziazione, trasformando temi complessi come la progettazione urbana e la partecipazione democratica in un'esperienza concreta e coinvolgente.

All'inizio del laboratorio, ciascun partecipante riceve una **carta-personaggio** che definisce la sua identità sociale – per esempio un anziano, una madre lavoratrice, un giovane precario, un attivista ambientalista, uno studente fuori sede, un dirigente d'azienda – e gli specifici bisogni o valori che rappresenta, come salute, servizi, lavoro. Questi ruoli, pensati per riflettere la varietà e complessità delle esigenze che convivono in una città, diventano la base per un confronto vivo e stimolante.

I partecipanti vengono suddivisi in piccoli gruppi misti, che assumono il ruolo di **comitati civici** chiamati a discutere e negoziare insieme per formulare un progetto cittadino condiviso. L'obiettivo è trovare un accordo su questioni concrete, come la destinazione di uno spazio urbano o l'uso di fondi pubblici.



Il percorso si sviluppa in diverse fasi: dopo una breve introduzione al contesto e agli obiettivi, durante la quale vengono consegnate le carte-personaggio in forma privata, si avvia una sessione di dialogo e negoziazione in cui ogni partecipante espone e difende le priorità del proprio personaggio. Successivamente, il gruppo redige una proposta scritta o orale che sintetizza il progetto condiviso. Infine, ogni gruppo presenta la propria proposta e si apre un momento di confronto per redigere una proposta unica il più possibile condivisa. Al termine del lavoro si avvierà una riflessione guidata dagli educatori, volta a riflettere sulle dinamiche emerse, sulle strategie di negoziazione adottate e sulla qualità dell'accordo raggiunto.

Questo laboratorio sviluppa importanti competenze trasversali, quali la capacità di immedesimazione, l'ascolto attivo, la comunicazione efficace, la negoziazione e il compromesso, applicate in un contesto di educazione civica concreta e partecipata. Si propone come un'esperienza educativa che non si limita alla trasmissione teorica, ma che coinvolge gli studenti in modo diretto e significativo, rafforzando il loro senso di cittadinanza attiva.

L'attività ha una durata complessiva di circa due ore, può essere facilmente adattata a diversi livelli scolastici e si integra efficacemente in percorsi interdisciplinari.



# OBIETTIVI

## 1 Educazione civica

- Comprendere i meccanismi della partecipazione democratica e della progettazione condivisa.
- Riflettere sul valore del bene comune e sul ruolo del cittadino attivo.

## 2 Competenze sociali e relazionali

- Sviluppare capacità di ascolto e rispetto dei diversi punti di vista.
- Allenare la negoziazione e la ricerca del compromesso come strumenti di convivenza civile.

## 3 Competenze personali e trasversali (life skills)

- Potenziare empatia, immedesimazione e comunicazione efficace.
- Rafforzare capacità critica, creatività e pensiero strategico.

## 4 Educazione interdisciplinare

- Collegare i temi del laboratorio a storia, educazione civica, geografia e scienze sociali.
- Tradurre questioni astratte (politiche urbane, uso di risorse, servizi) in esperienze concrete e vissute.



**avanti**

# Modalità e costi del laboratorio

- **Date:** disponibile tutto l'anno su prenotazione
- **Numero alunni:** max 25 per gruppo
- **Durata: 2 ore**
- **Età:** 13/18 anni
- **Costo:** 5,00 € a studente IVA inclusa (minimo 12 alunni)



# Iscrivi la tua classe

**CONTATTACI!**

## **TELEFONO**

327 4743920

## **EMAIL**

[babajagascuole@gmail.com](mailto:babajagascuole@gmail.com)

## **SEDE PRINCIPALE**

Piazza del Tribunale 11, 17024 Finale Ligure SV

[www.babajagps.com](http://www.babajagps.com)

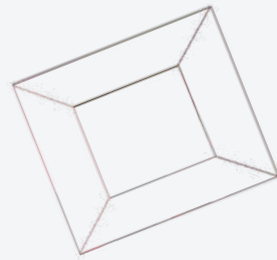
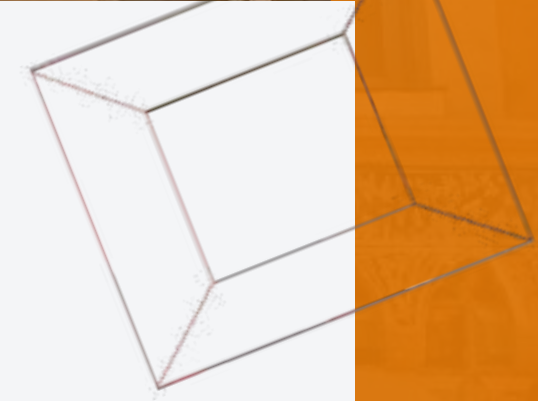
**[Torna al catalogo attività](#)**



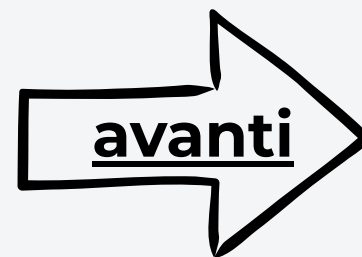
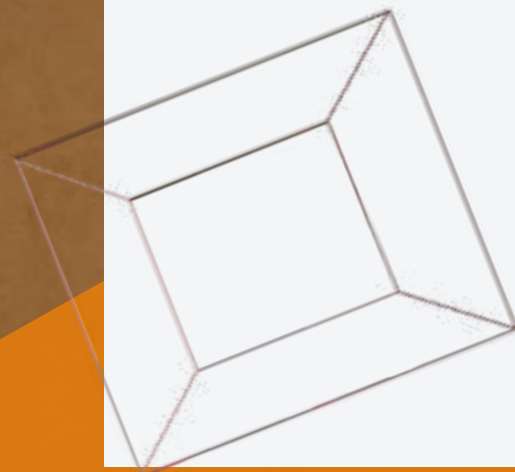
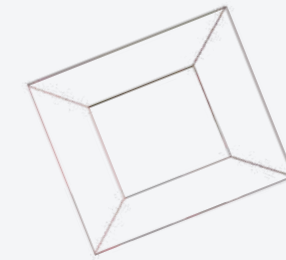
NEDICTVS AP

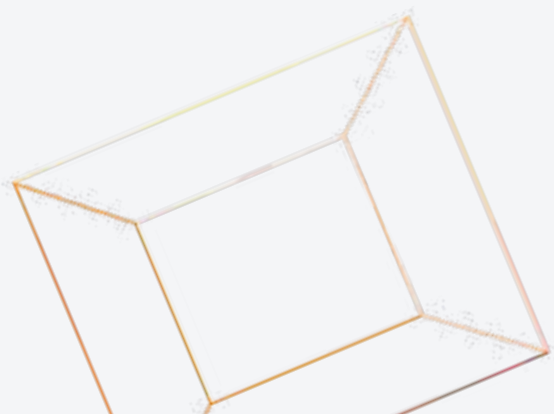
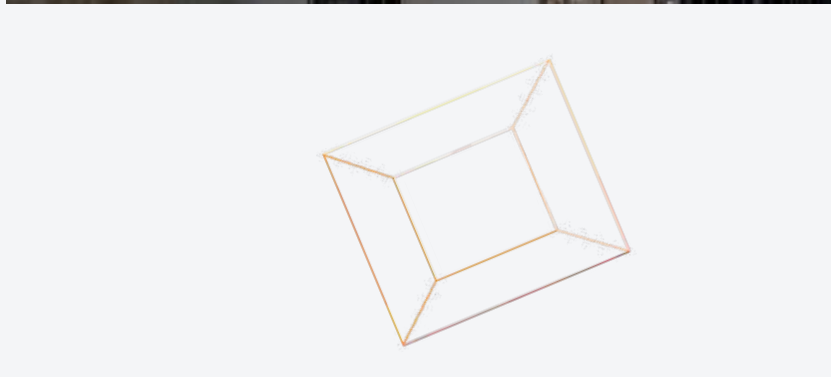
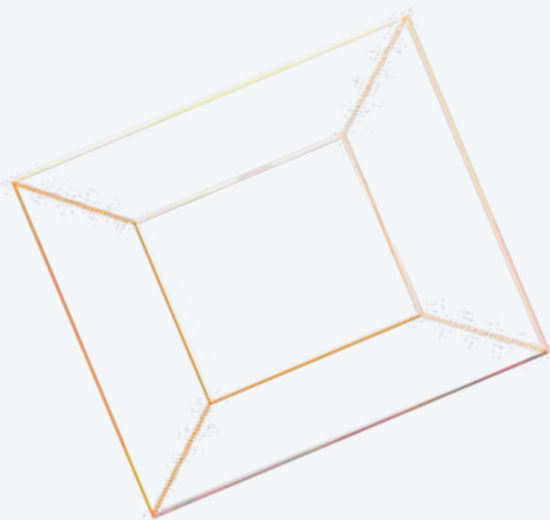


PALAZZO DEL  
TRIBUNALE  
| È UNO SPAZIO BABA JAGA |



# FATTI E OPINIONI





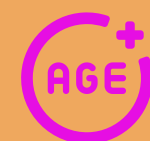
## IL PROGETTO IN BREVE



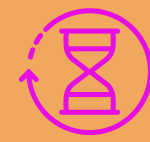
Educazione civica e all'informazione.



Sviluppo del pensiero critico, capacità di analisi e confronto



13-18 anni



2 ore



# FATTI E OPINIONI

## COME SI COSTRUISCE UNA NARRAZIONE

Laboratorio dedicato **all'analisi critica dell'informazione giornalistica**. L'attività nasce dalla necessità, sempre più urgente, di fornire agli studenti **strumenti concreti per comprendere come i fatti possano essere raccontati in modi molto diversi** a seconda del punto di vista, dell'intento comunicativo e delle scelte linguistiche o grafiche adottate da chi li narra.

Il laboratorio si concentra sulla **costruzione della prima pagina di un quotidiano**, uno spazio simbolicamente e strategicamente centrale nell'orientare la percezione pubblica. Gli studenti saranno guidati nell'osservazione della struttura tipica di una prima pagina e nella riflessione sul ruolo che titoli, sottotitoli, immagini, impaginazione e lessico hanno nel modellare una narrazione. Dopo una breve introduzione teorica, la classe verrà divisa in gruppi: a ciascun gruppo sarà affidato il compito di costruire una prima pagina sulla base di un fatto oggettivo, ma da un punto di vista assegnato, in modo da **mostrare come lo stesso evento possa generare racconti profondamente differenti**.

La fase conclusiva prevede la **condivisione dei lavori prodotti e** un momento di **confronto** per analizzare criticamente le diverse scelte operate dai gruppi, evidenziando quanto l'informazione sia frutto di costruzione, selezione e prospettiva, più che di semplice esposizione neutra dei fatti.

L'attività ha una durata di circa due ore, può essere adattata al livello della classe e si inserisce trasversalmente in diversi ambiti disciplinari: italiano, educazione civica, storia, arte e comunicazione visiva. Si presta in particolare a essere realizzata all'interno di percorsi di educazione ai media, educazione civica, cittadinanza attiva.



**avanti**

# OBIETTIVI

## **1 Educazione civica e all'informazione**

- Comprendere come l'informazione giornalistica sia una costruzione che riflette scelte linguistiche, grafiche e di prospettiva.

## **2 Pensiero critico**

- Sviluppare la capacità di distinguere tra fatti e opinioni, riconoscendo i meccanismi di selezione e narrazione.

## **3 Competenze comunicative**

- Imparare a leggere e interpretare titoli, immagini e impaginazioni, comprendendone il ruolo nel trasmettere messaggi e influenzare la percezione.

## **4 Competenze trasversali (life skills)**

- Favorire il lavoro di gruppo, il confronto di idee e la produzione collaborativa di contenuti.



# Modalità e costi del laboratorio

- **Date:** disponibile tutto l'anno su prenotazione
- **Numero alunni:** max 25 per gruppo
- **Durata: 2 ore**
- **Età:** 13/18 anni
- **Costo:** 5,00 € a studente IVA inclusa (minimo 12 alunni)



# Iscrivi la tua classe

**CONTATTACI!**

## **TELEFONO**

327 4743920

## **EMAIL**

[babajag SCUOLE@gmail.com](mailto:babajag SCUOLE@gmail.com)

## **SEDE PRINCIPALE**

Piazza del Tribunale 11, 17024 Finale Ligure SV

[www.babajagps.com](http://www.babajagps.com)

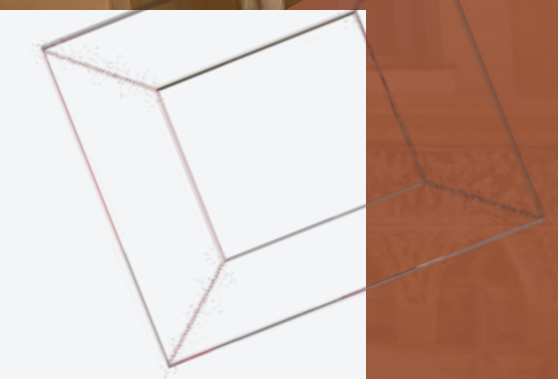
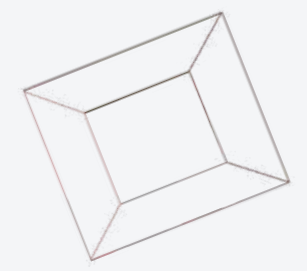
**[Torna al catalogo attività](#)**



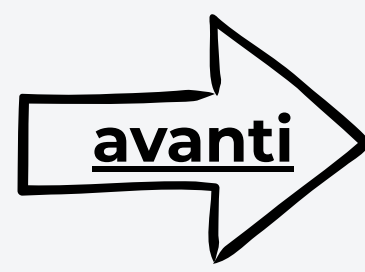
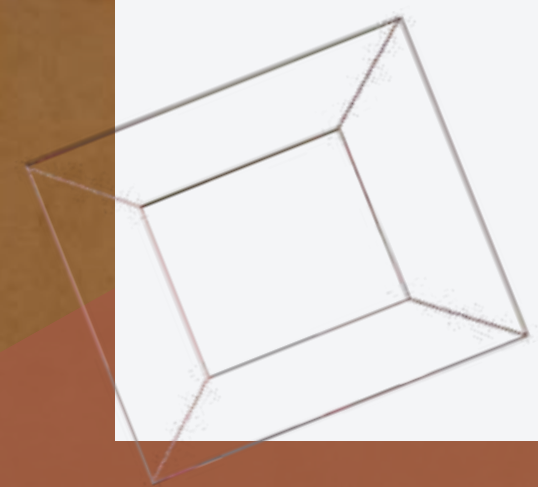
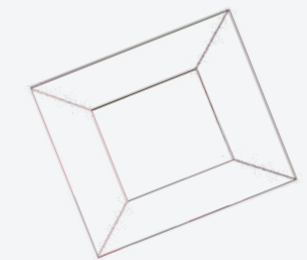
NEDICTVS AP

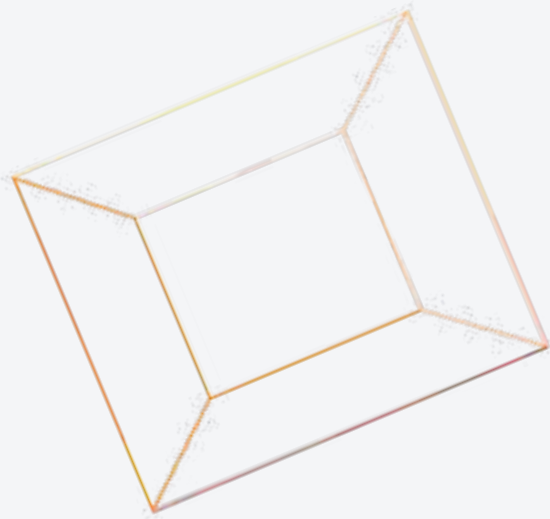


PALAZZO DEL  
TRIBUNALE  
| È UNO SPAZIO BABA JAGA |



# ITINERARIO MEMORIA





## IL PROGETTO IN BREVE



Educazione alla cittadinanza e alla memoria storica



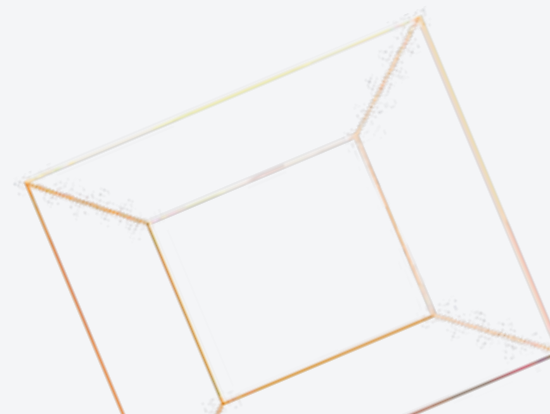
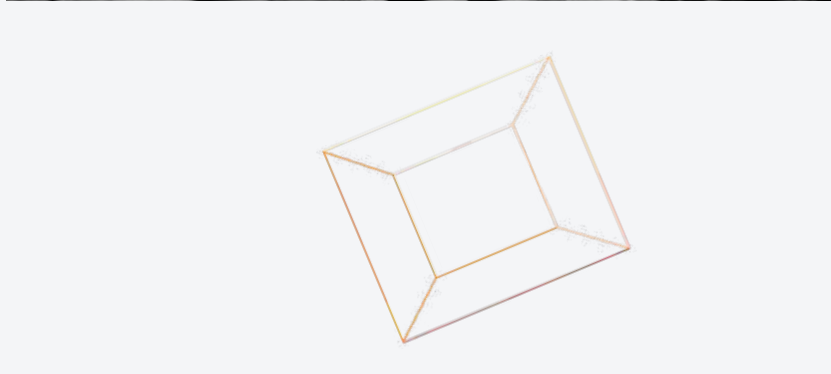
Sviluppo di capacità critiche e di analisi del linguaggio



13-19 anni



90 minuti



# Geografie della Paura

## PERCORSO INTERATTIVO DI HISTORY TELLING PER RACCONTARE IL NOVECENTO, TRA MEMORIA E PRESENTE

"Era il tempo migliore e il tempo peggiore, la stagione della saggezza e la stagione della follia, l'epoca della fede e l'epoca dell'incredulità, il periodo della luce e il periodo delle tenebre, la primavera della speranza e l'inverno della disperazione"

*Racconto di due città, Charles Dickens*

Il celeberrimo incipit con cui Charles Dickens apre il suo Racconto di due città, sembra una profetica descrizione del Novecento: un secolo in cui progresso e orrore convivono e - accanto alle conquiste tecnologiche e sociali - si sviluppano guerre mondiali, dittature, persecuzioni, deportazioni e genocidi. Nel Novecento la violenza diventa organizzata, diffusa, capace di coinvolgere intere popolazioni e, in questo scenario, **la paura si afferma come una presenza continua e pervasiva, che attraversa le vite delle persone e la società intera, influenzando comportamenti individuali e politiche globali**.

L'itinerario Memoria 2027 propone un percorso espositivo interattivo di *history telling* per esplorare il tema della Paura nella storia, declinandolo in cinque tappe (la paura delle vittime, la paura come strumento del potere, la zona grigia, la paura che salva, la paura che trasforma da vittima a carnefice)

Attraverso installazioni, pannelli espositivi, materiali multimediali, attività, video e testimonianze, gli studenti sono coinvolti in un'esperienza attiva che li invita a riconoscere come la paura abbia agito nella storia e continui a influenzare il presente, in un mondo in cui conflitti, crisi e tensioni rendono ancora attuali molte delle dinamiche del secolo scorso.

L'itinerario è abbinato allo spettacolo teatrale "Alla finestra" di Baba Jaga Arte e Spettacolo; la classe può partecipare solo al percorso espositivo oppure integrare le due esperienze.



# OBIETTIVI

## 1 Conoscenza storica

- Comprendere il contesto politico e sociale dell'Italia fascista.
- Riconoscere le tappe che portarono alle Leggi Razziali del 1938.

## 2 Educazione civica

- Analizzare il ruolo delle istituzioni e delle leggi nella costruzione del consenso e della discriminazione.
- Riflettere sul concetto di responsabilità individuale di fronte all'ingiustizia.

## 3. Educazione alla memoria

- Collegare la memoria storica alla prevenzione di pregiudizi e discriminazioni contemporanee.
- Comprendere come linguaggio, educazione e cultura possano essere usati per normalizzare l'odio.

## 4 Competenze trasversali (life skills)

- Sviluppare capacità di analisi critica dei messaggi e delle fonti.
- Stimolare il pensiero etico e la consapevolezza civica..

## 5 Interdisciplinarietà

- Sviluppare capacità di analisi critica dei messaggi e delle fonti.  
Stimolare il pensiero etico e la consapevolezza civica.

