



**Scuole secondarie di secondo grado: educazione civica per educare alla speranza.
Le proposte di Avis Veneto
per l'anno scolastico
2026-2027**

Avis e scuola: perché?

L'Avis sente il bisogno e il dovere di essere accanto al mondo della scuola: ai bambini, ai ragazzi e, con loro, agli insegnanti e alle famiglie. Il volontariato porta tra i banchi qualcosa di semplice e prezioso: la fiducia nel futuro e il desiderio di seminare piccoli gesti capaci di migliorare il mondo.

Avis Veneto, insieme alle sue Provinciali e Comunalì, opera da sempre in questo ambito. In collaborazione con esperti del settore, ha ascoltato studi, ricerche e soprattutto le voci degli insegnanti, che raccontano le difficoltà vissute oggi da bambini e ragazzi. Molti segnali destano preoccupazione nel mondo adulto.

E in un tempo in cui tutto corre a grande velocità, agli adulti è chiesto di rallentare, costruire reti, avviare patti educativi responsabili e capaci di accompagnare, attraverso varie risorse, bambini e ragazzi con cura e continuità.

Per questo Avis Veneto rinnova anche per il prossimo anno scolastico il proprio impegno nelle scuole con diverse attività gratuite, ideate e condotte da operatori formati.

Sono tutte attività, cuore dell'educazione civica, che puntano a seminare speranza, voglia di esserci come protagonisti positivi dei nostri tempi, solidarietà e, quindi, una visione positiva del futuro e delle azioni che possiamo fare per esso.

Presentiamo, quindi, le diverse offerte formative. Per poterne far richiesta basterà seguire le indicazioni riportate sul modulo di adesione in allegato a questa presentazione.

1 – In un battito d'ali

DESTINATARI: tutte le classi delle scuole secondarie di secondo grado

OBIETTIVI:

Un video in stop motion, accompagnato da una narrazione appassionante ispirata alla «teoria del battito d'ali di una farfalla», insieme alla stimolazione guidata degli operatori professionisti, accompagnerà i ragazzi verso dialoghi partecipati, profondi e strettamente connessi alla loro vita quotidiana. Il pensiero da cui prenderanno avvio le diverse osservazioni sarà quello dell'azione protagonista: la convinzione che i gesti possano davvero cambiare le cose e che, proprio per questo, ciascuno di noi sia chiamato a un esercizio di responsabilità. Una responsabilità che invita non solo ad abitare il mondo, ma a contribuire attivamente alla sua trasformazione.

METODOLOGIA E SVOLGIMENTO:

Due operatori formati, dopo la visione del filmato, guideranno una discussione con i ragazzi sul tema delle “occasioni”: quegli eventi capaci di cambiare la vita, e la consapevolezza che esiste una differenza significativa tra il non fare e il fare, poiché entrambe le scelte generano conseguenze.

SPAZI: l'aula di classe, purché dotata di LIM o videoproiettore collegato a pc.

TEMPI: due ore di lezione

VARIE: è fondamentale la presenza dell'insegnante in classe per l'intera durata del laboratorio.



2 – L'uomo che piantava gli alberi

DESTINATARI: classi terze scuola secondaria di primo grado

OBIETTIVI:

L'attività, a partire dalla visione del cortometraggio premio Oscar *L'uomo che piantava gli alberi* tratto dall'omonimo libro di J. Giono, utilizza alcuni passaggi fondamentali del racconto, frasi chiave e un gioco coinvolgente per accompagnare i ragazzi dentro i temi della speranza, della semina e della forza dei gesti capaci di generare trasformazioni, oggi e nel futuro. La discussione guiderà i ragazzi a riflettere sui valori dell'impegno, della speranza e della cittadinanza attiva. La musica, intensa e avvolgente, e la storia di un uomo che ogni giorno sceglie di credere nel futuro mostreranno come un singolo gesto, ripetuto con costanza, possa cambiare moltissimo, nonostante tutto e tutti. Dopo la visione e la discussione, i ragazzi saranno coinvolti in un gioco appassionante che li porterà alla ricerca di ciò che può servire loro per il futuro: strumenti, idee, risorse interiori per costruire sogni, desideri e possibilità.

METODOLOGIA E SVOLGIMENTO:

Due operatori formati proporranno la visione di filmato tratto da un libro di J. Giono. A seguire, verrà proposto un gioco dinamico e motivante che guiderà i ragazzi a individuare ciò che può aiutarli a costruire un desiderio, un sogno o un'azione futura capace di migliorare sé stessi e il mondo che li circonda

TEMPI: due ore circa

SPAZI: aula di classe, purché con LIM o videoproiettore collegato a pc

VARIE: è fondamentale la presenza dell'insegnante durante l'intera attività.

3 – Giocavis

DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di secondo grado.

OBIETTIVI :

Stimolare una riflessione sulle scelte che compiamo ogni giorno: quanto sono orientate verso la comunità e le altre persone, e quanto invece restano centrate solo su noi stessi. Quanto nascono da un senso di responsabilità e quanto, al contrario, da una spinta egoistica. In questo percorso, l'attività dell'AVIS — che promuove la cultura della donazione volontaria, anonima e gratuita — rappresenta un esempio concreto e positivo di scelta responsabile, fondata sulla condivisione e sull'apertura verso l'altro. Un gesto che riconosce l'esistenza dei bisogni altrui e sceglie di farsene carico, contribuendo al benessere della comunità.

SVOLGIMENTO E METODOLOGIA:

Giocavis è un gioco di simulazione; attraverso delle parti, dei ruoli, si costruisce, si demolisce, si vince o si perde, si gioisce o ci si rattrista, il tutto dietro lo schermo psicologico della finzione ludica. Attraverso il gioco di simulazione si prova, ci si mette nei panni di qualcun altro, si esce dalle logiche del profitto personale, per abbracciare la dimensione sociale del nostro vivere assieme agli altri e, perché no, anche “a favore degli altri”.

E' in questo senso, dopo una forte attività laboratoriale ed esperienziale, che si suggerirà agli studenti una riflessione sul bisogno, sull'aiuto, sull'incontro con l'altro nonostante le diversità e, a volte, proprio grazie a queste.

TEMPI: due ore circa

SPAZI: l'aula di classe

VARIE: è fondamentale la presenza dell'insegnante durante l'intera attività.



4 – Nuove stelle all'orizzonte

DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di secondo grado

OBIETTIVI:

- promuovere il tema del desiderio, del talento, del dono e del *contro dono* come modalità di relazione gratuita tra le persone e come tema centrale all'interno dei molti ambiti che caratterizzano l'educazione civica.
- Usare il gioco ed il racconto per attivare una dimensione immaginaria e non solo cognitiva.
- Creare una condizione di ascolto di sé da parte dei ragazzi

METODOLOGIA E SVOLGIMENTO:

Due operatori formati avvieranno, con i ragazzi, un momento di conoscenza reciproca e di animazione ludica, per favorire un clima adatto alla riflessione e al dialogo successivo. La dimensione del desiderio — il tendere ai propri sogni e alla propria capacità di dono, verso sé stessi e verso gli altri — verrà inizialmente introdotta attraverso la visione, tramite LIM, delle immagini del Silent Book Tutta la forza di un fiore di Silvio Boselli. Successivamente i ragazzi verranno suddivisi in gruppi e avranno a disposizione una copia cartacea del Silent Book, così da poter interpretare le immagini e condividere i significati emersi. Saranno poi invitati a immaginare una scultura di corpi che rappresenti un punto significativo del racconto. Al termine, ogni gruppo presenterà la propria scultura agli altri, accompagnandola con una breve spiegazione. L'intervento si concluderà con i ringraziamenti e con un momento di riflessione finale.

TEMPI: due ore di lezione

SPAZI: aula di classe

VARIE: è' fondamentale la presenza dell'insegnante in classe per l'intera durata del laboratorio .



5 – Teatro immagine

DESTINATARI: tutte le classi della scuola secondaria di secondo grado

OBIETTIVI:

attraverso l'attività del teatro sociale i ragazzi vengono portati a riflettere sui temi della partecipazione, del futuro non come opportunità, dell'impegno attivo nel sociale, dell'altro come ricchezza.

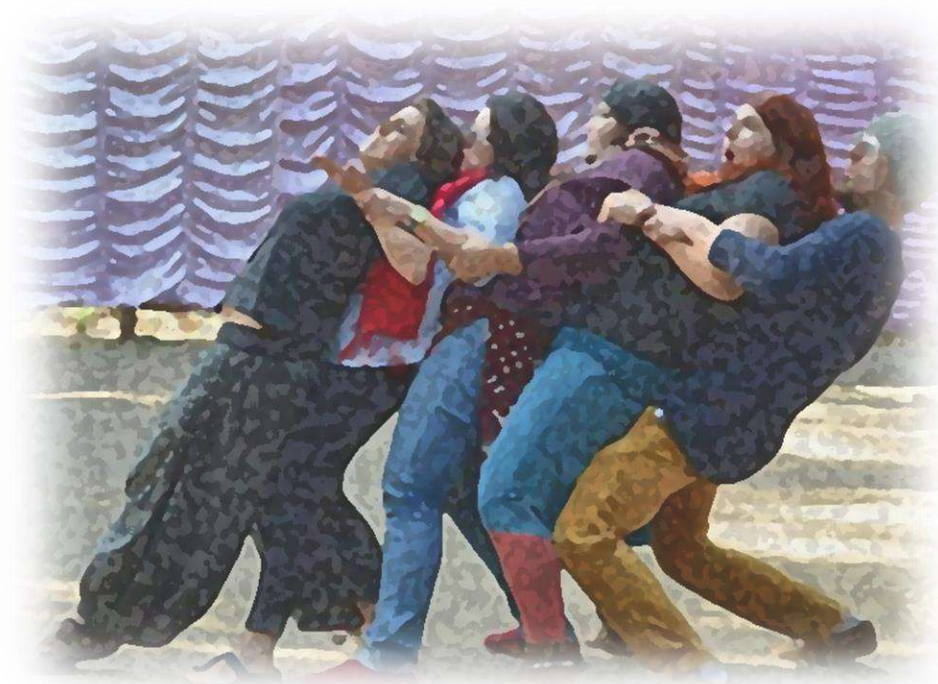
SVOLGIMENTO E METODOLOGIA:

La tecnica teatrale proposta è quella del Teatro Immagine, basata sulla creazione di immagini e "sculture" attraverso il corpo. Queste composizioni permettono di esprimere, spesso in modo più libero e potente del linguaggio verbale, ciò che una persona o un gruppo pensa riguardo a un tema. Il Teatro Immagine appartiene alla Metodologia del Teatro dell'Oppresso, che utilizza il teatro come linguaggio di conoscenza e trasformazione della realtà interiore, relazionale e sociale. Si fonda sull'idea che tutto il corpo pensa: mente, corpo ed emozioni sono in continua interazione. In questo approccio, la teatralità diventa uno strumento di liberazione collettiva, perché l'autoconsapevolezza nasce anche dallo "specchio multiplo" offerto dagli altri. La metodologia permette di affrontare percorsi educativi in modo attivo, partendo dalla percezione sensoriale e dall'espressione analogica per arrivare a un'elaborazione verbale radicata nell'esperienza. L'atteggiamento pedagogico è non giudicante, attento alle differenze e fondato su un ascolto autentico.

TEMPI: due ore di lezione.

SPAZI: L'aula di classe libera da sedie e banchi, o uno spazio ampio ma non troppo dispersivo

VARIE: è fondamentale la presenza dell'insegnante durante l'intera attività.



6 – Il dilemma del prigioniero

DESTINATARI: le classi quarte e quinte della scuola secondaria di secondo grado

OBIETTIVI: suggerire comportamenti collaborativi, di cooperazione e riflessioni sull'appartenenza ad una società e sul proprio ruolo partecipativo e di impegno sociale.

SVOLGIMENTO E METODOLOGIA: Il “Dilemma del Prigioniero”, noto strumento appartenente alla categoria della Teoria dei Giochi, fu proposto nel 1950 da Merrill Flood e Melvin Dresher nell'ambito delle ricerche promosse dalla Rand Corporation per le possibili applicazioni a una strategia nucleare globale (siamo infatti nel contesto della Guerra Fredda). Il titolo “Il Dilemma del Prigioniero” comparve in un saggio dei due autori, presentato alla comunità scientifica nello stesso anno. Partendo da una breve storia di prigionieri e delazioni, il modello intendeva dimostrare che, in una condizione di interdipendenza tra soggetti, ciò che risulta conveniente per un singolo individuo può non esserlo per la collettività nel suo insieme. Dal 1950 in poi, il gioco ha avuto una diffusione enorme: in economia è stato applicato a una vasta gamma di situazioni, e ha trovato spazio anche nell'analisi della politica internazionale e nelle scienze sociali.

È proprio sfruttando la forza e il successo di questo strumento che AVIS ha scelto di adattarlo, valorizzando uno dei suoi obiettivi fondamentali: mostrare come tutti ci troveremmo in una condizione di difficoltà e disagio se i singoli protagonisti di un contesto agissero guidati esclusivamente dalla ricerca del proprio vantaggio personale. Il gioco permetterà, allo stesso tempo, di esplorare la fiducia tra i partecipanti e gli effetti del tradimento di tale fiducia; mostrerà gli esiti della cooperazione tra i gruppi e metterà in evidenza il valore di un comportamento collaborativo sia all'interno del gruppo sia nella relazione tra gruppi.

TEMPI: due ore di lezione per una classe.

SPAZI: due aule attigue o comunque vicine, in quanto gli studenti vanno divisi in due gruppi.

VARIE: è fondamentale la presenza dell'insegnante in classe.

