

[FONDAZIONE AIBI](#) | [COOPERATIVA AIBC](#) | [LA PIETRA SCARTATA](#) | [FORUM AIBI](#)

[AREA DONATORE](#)


Amici dei Bambini
IL DIRITTO DI ESSERE FIGLIO


[CHI SIAMO](#)
[ATTIVITÀ](#)
[AZIENDE](#)
[SOSTIENICI](#)
[NEWS](#)
[CONTATTI](#)

[Home](#) | [Progetti in Italia](#)
[Il progetto "Panthakù. Educare dappertutto" riparte dal 15 marzo per 170 alunni](#)


PROGETTI IN ITALIA

Il progetto "Panthakù. Educare dappertutto" riparte dal 15 marzo per 170 alunni

Pubblicato il 10 Marzo 2021

[f Share](#) | [t Tweet](#) | [in Share](#) | [Whatsapp](#) | [Messenger](#)

Tornano in modalità digitale le attività del progetto ai Ai.Bi Amici dei bambini, in partnership con negli Istituti Comprensivi Calcedonia e Montalcini di Salerno, Denza di Castellammare di Stabia e Principe di Piemonte di Santa Maria Capua Vetere

Dal 15 marzo riparte il progetto "Panthakù. Educare dappertutto", con capofila Ai.Bi. Amici dei Bambini e selezionato da [Con i Bambini](#) nell'ambito del Fondo per il contrasto della [povertà educativa](#) minorile.

Numeri record per il via dei nuovi laboratori

I laboratori, che da settembre 2018 seguono di pari passo il **percorso formativo** degli istituti comprensivi Calcedonia e Montalcini di Salerno, Denza di Castellammare di Stabia e Principe di Piemonte di Santa Maria Capua Vetere riprenderanno a

distanza, affiancando i **170 alunni** che hanno chiesto di partecipare al nuovo programma di laboratori.

Si tratta di un **numero record**, che conferma il **desiderio** dei più giovani di confrontarsi con esperti e coetanei e di non interrompere un percorso fatto di stimoli, creatività e contenuti. Un dato che testimonia quanto prezioso sia stato e sia ancora oggi il supporto delle **nuove tecnologie**: gli studenti non sono stanchi di trascorrere del tempo dinanzi al pc, se quel tempo è denso di emozioni e di cultura. L'esperienza maturata in questo periodo contrassegnato da tante difficoltà, ha infatti insegnato che le attività extrascolastiche rappresentano un supporto validissimo non solo per implementare le conoscenze e le competenze dei ragazzi, ma anche per offrire (ai più giovani e alle loro famiglie), un'occasione di **crescita consapevole** attraverso il divertimento e un momento di socializzazione.

Unione di intenti tra attività scolastiche e extrascolastiche

A riprova dello stretto legame tra attività didattica e **laboratori extradidattici** per rafforzare gli apprendimenti degli alunni, la scuola terrà conto, nel giudizio scolastico finale, della partecipazione degli alunni a una o più attività del **progetto Panthakū** e dell'impegno che metteranno in esso.

E l'impegno degli alunni sarà **premiato** anche in un altro modo: per quelli che avranno seguito almeno un laboratorio, ci sarà la possibilità, a maggio, di partecipare al bando che sarà lanciato con il partner **Agape Fraterna** e che consentirà a un ristretto numero di alunni (circa 30 per ogni scuola partner) di ricevere l'iscrizione gratuita ad un centro estivo di realtà sportive e del terzo settore delle città di riferimento.

Nel mese di settembre sarà organizzato infine un evento di rilevanza regionale in cui verranno presentati tutti i lavori che i ragazzi realizzeranno nei diversi laboratori

Le attività dei laboratori

Queste le attività previste per i ragazzi nelle 4 scuole partner:

Saremo Alberi proporrà il laboratorio "Connessioni", articolato in due moduli. Il primo prevede, tramite una apposita App, la realizzazione di avatar individuali che diventeranno i protagonisti di una storia immaginata dai ragazzi. Il secondo, invece, si propone come risultato finale, la realizzazione di un audiolibro multimediale.

Con **Ai.Bi. Associazione Amici dei Bambini**, ritorna la webradio: il diario di bordo degli aspiranti giornalisti riguarderà sogni, aspettative e speranze, ma servirà anche a dare voce a docenti e dirigenti, a raccontare i territori e a realizzare interviste tutte da ascoltare.

Il **CSI Centro Sportivo Italiano**, ha pensato al laboratorio "Gamification", una strategia di insegnamento e apprendimento che prende spunto dai videogiochi. Partendo dagli obiettivi dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite – sostenibilità ambientale, uguaglianza di genere, innovazione, accessibilità e inclusione – l'iniziativa intende porre l'accento sui temi legati alla riqualificazione urbana e invita gli alunni a mettersi in gioco e a ripensare lo spazio urbano. I ragazzi dovranno infatti progettare una città a loro misura, con edifici e servizi che rispondano alle loro esigenze e a quelle di anziani e altri cittadini vulnerabili partendo dalle difficoltà che la pandemia ha evidenziato.

Con la **CNA Confederazione Nazionale degli Artigiani e della Piccola e Media Impresa**, si terrà invece il laboratorio "Orientamoci". Ogni mese un artigiano sarà invitato a strutturare un percorso di conoscenza della propria attività in tre appuntamenti: il primo per svelare i segreti del mestiere, il secondo per la realizzazione di un oggetto e infine l'ultimo con l'attività aperta ai genitori, per dimostrare le competenze acquisite. Per le scuole di Salerno gli artigiani che lavoreranno con i ragazzi saranno: beauty con Loretta Capaccio, Pasticceria tradizionale con Lucia Impemba, Acconciatura con Sergio Casola. Per la scuola di S.Maria Capua Vetere si alterneranno: Fotografia con Salvatore Di Livio, Oreficeria con Roberto Galeno, Pelletteria con Domenico Granato. Per la scuola di Castellammare si alterneranno: Beauty con Rosa Sicignano, Pasticceria con Ferdinando Di Riso, Pizzeria con Fabio Cristiano.

Arte e spettacolo saranno poi i binari che percorreranno i ragazzi dell'**IC Denza** con i professionisti dell'**Associazione Funneco**, gli alunni dell'IC Calcedonia e Montalcini con l'**Associazione Campania Danza e Piccolo Teatro del Giullare**, in un laboratorio gestito insieme, e gli studenti dell'IC Principe di Piemonte con l'**Associazione Casa Babylon**. Percorsi che consentiranno ai