

"Panthakù. Educare dappertutto" ritorna per rispondere alla domanda di 170 alunni

Le attività del progetto di Ai.Bi. e 25 partner ripartono in digitale dal 15 marzo coinvolgendo diverse scuole campane

Panthakù. Educare dappertutto torna in digitale per rispondere alla domanda di 170 alunni di tutta la Campania. Le attività del progetto che vede come capofila Ai.Bi Amici dei Bambini, selezionato da **Con i Bambini** nell'ambito del Fondo per il contrasto della **povertà educativa** minorile, torneranno, a partire dal 15 marzo, a distanza.
Il progetto

Ad essere coinvolti nei laboratori che, da settembre 2018 seguono di pari passo il percorso formativo delle scuole partner, sono gli studenti della scuola secondaria di I grado degli istituti comprensivi Calcedonia e Montalcini di Salerno, Denza di Castellammare di Stabia e Principe di Piemonte di Santa Maria Capua Vetere.

Panthakù non si è mai fermato, neppure durante il periodo buio del primo lockdown, quando è riuscito a coinvolgere, tra marzo e giugno 2020, ben 66 alunni con le attività laboratoriali, in modalità digitale, di teatro, danza, web radio. Ora Panthakù affiancherà 170 alunni che hanno chiesto di partecipare al nuovo programma di laboratori, quasi tutti completi, sempre a distanza, pensato dai partner, proponendosi ancora una volta di essere al loro fianco in una fase nuova, ma non per questo meno difficile. 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 - grazie alle piattaforme on line che l'hanno reso possibile in totale sicurezza - anche quando le lezioni in presenza e il necessario scambio di relazioni umane, era vietato per frenare il contagio da Covid-19.

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 ad una o più attività del progetto Panthakù 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 del progetto Panthakù, ci sarà la possibilità, a maggio, di partecipare al bando che sarà lanciato con il partner Agape Fraterna e che consentirà ad un ristretto numero di alunni (circa 30 per ogni scuola partner) di ricevere l'iscrizione gratuita ad un centro estivo di





realità sportive e del terzo settore delle città di riferimento, per le settimane immediatamente dopo la chiusura delle scuole.

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.

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

Saremo Alberi proporrà il laboratorio "Conessioni", 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 ragazzi di scoprire le potenzialità del corpo e della voce, imparare ad avere maggiore sicurezza nei movimenti e saper gestire le parole. I laboratori hanno come scopo quello di imparare a realizzare un videoclip, un cortometraggio o una video-storia, partendo dalla scelta dei personaggi, alla scrittura e poi interpretazione delle scene fino ad arrivare al ciak finale.





Per tenere le fila delle attività, dal 17 marzo, sul gruppo FB Panthakù-Educare dappertutto, un mercoledì al mese si terrà la diretta La classe non è acqua per raccontare, con i partner di progetto, moderati da Concita De Luca, attività, aneddoti e risultati raggiunti.

I partner

Sono partner di progetto, insieme ad Ai.Bi. Associazione Amici dei Bambini capofila: Comune di Salerno, Comune di Castellammare di Stabia (NA), Comune di S.Maria Capua Vetere (CE), IC Calcedonia e IC Rita Levi Montalcini di Salerno, IC Denza di Castellammare di Stabia, IC Principe di Piemonte di S.Maria Capua Vetere, Human Foundation, Fondazione Carisal – Fondazione Cassa di Risparmio Salernitana, ACLI – Associazioni Cristiane Lavoratori Italiani di Salerno, Associazione Vela Centro Servizi Sociali, Acli Service Salerno, Associazione Campania Danza, Associazione Culturale Saremo Alberi – Libroteca, Società cooperativa sociale Saremo Alberi, Associazione Compagnia del Giullare, Associazione Culturale Funneco – Culture Hub, CNA – Confederazione Nazionale dell'Artigianato e della Piccola e Media Impresa di Salerno, CNA Campania Nord (sedi di Napoli e Caserta), ASD Rari Nantes Nuoto Salerno, CSI – Centro Sportivo Italiano Comitati Provinciali di Salerno, Napoli e Caserta, Associazione Agape Fraterna Onlus, Associazione Casa Babylon Teatro.

