



Università
Ca' Foscari
Venezia

con



con il patrocinio di



LE
CITTÀ
IN
FESTA



Terza edizione

ComunicAZIONE!

Lezioni e Laboratori su tutte le forme del comunicare

20-24 maggio 2019

Università Ca' Foscari Venezia

MESTRE, Campus Scientifico - Via Torino 155

VENEZIA, Dorsoduro 3246

Programma per le scuole

www.unive.it/kids

partner di



con il contributo di



sponsor tecnico



media partner



in collaborazione con



Indice

Lunedì 20 maggio

PAG. 6

- Codice__1 **Giochiamo con le parole e con i segni della LIS**
- Codice__2 **Costruire con le immagini: alfabetizzazione visiva e storytelling**
- Codice__3 **Ciao...? Vuoi parlare con me...?**
- Codice__4 **Sei re-attivo...? Allora comunichiamo!**
- Codice__5 **T.A.L.K: Thinking At Languages for Kids, laboratorio di comunicazione interculturale**

Martedì 21 maggio

PAG. 9

- Codice__6 **Giochiamo con le parole e con i segni della LIS**
- Codice__7 **Costruire con le immagini: alfabetizzazione visiva e storytelling**
- Codice__8 **Io e le Nazioni Unite: rappresento un paese, rappresento il mondo**
- Codice__9 **Brandbuster: i codici della pubblicità**
- Codice__10 **Messaggi per il mondo: alla scoperta degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile**
- Codice__11 **T.A.L.K: Thinking At Languages for Kids, laboratorio di comunicazione interculturale**
- Codice__12 **Diventa giornalista, con la redazione di Focus Junior!**
- Codice__13 **La luce e le piante: un meraviglioso esempio di cooperAZIONE per la vita**

Mercoledì 22 maggio

PAG. 13

- Codice__14 **Disinformazione digitale: come smascherare fake news e fenomeni virali**
- Codice__15 **Ciao...? Vuoi parlare con me...?**
- Codice__16 **Comunicazioni criptate? Leggere e scrivere in Mesopotamia**
- Codice__17 **Perché pagare le tasse? Te lo spieghiamo noi!**
- Codice__18 **Sei re-attivo...? Allora comunichiamo!**
- Codice__19 **Ascoltare con gli occhi: la musica visiva è per tutti**

Giovedì 23 maggio**PAG. 16**

- Codice__20 **Disinformazione digitale: come smascherare fake news e fenomeni virali**
- Codice__21 **Presentazione del libro: Anche Superman era un rifugiato (Piemme edizioni)**
- Codice__22 **Programmazione: un nuovo linguaggio per 'creativi digitali'**
- Codice__23 **Brandbuster: i codici della pubblicità**
- Codice__24 **Viaggio alla scoperta del Giappone, tra tecnologia e Karaoke**
- Codice__25 **Cambiamento climatico: la voce dell'antica atmosfera custodita nei ghiacci del Polo Sud**
- Codice__26 **E tu che odore hai? Quando le parole non servono**
- Codice__27 **LISt: dimmelo con - tatto**
- Codice__28 **La luce e le piante: un meraviglioso esempio di cooperAZIONE per la vita**
- Codice__A **LISsiamo! Corpi in movimento con la lingua dei segni**

Venerdì 24 maggio**PAG. 22**

- Codice__29 **#tuttiascuola. Il linguaggio degli ambasciatori Unicef**
- Codice__30 **Programmazione: un nuovo linguaggio per 'creativi digitali'**
- Codice__31 **Cambiamento climatico: la voce dell'antica atmosfera custodita nei ghiacci del Polo Sud**
- Codice__32 **Sei re-attivo...? Allora comunichiamo!**
- Codice__33 **LISt: dimmelo con - tatto**
- Codice__B **LISsiamo! Corpi in movimento con la lingua dei segni**

Per cinque giorni, dal 20 al 24 maggio 2019, la nostra Università ospiterà nelle aule e nei laboratori del Campus Scientifico di Mestre la terza edizione di Kids University Venezia, realizzata insieme a Pleiadi.

Ca' Foscari apre le porte ad alunni e alunne dalla terza primaria alla terza secondaria di primo grado, proponendo laboratori sperimentali e interattivi tenuti dai nostri docenti e ricercatori - insieme a esperti di altre importanti realtà che collaborano al progetto - attorno al tema della comunicazione declinato in tutte le sue possibili espressioni, grazie alle idee e alle competenze dei nostri docenti.

I laboratori saranno dedicati agli sviluppi possibili della comunicazione: da quella linguistica a quella gestuale, fino a quella giornalistica. Gli alunni avranno modo di sperimentare e imparare divertendosi.

Il rapporto con il territorio, il trasferimento di conoscenza, la collaborazione con le istituzioni e le aziende sono valori importanti per la nostra Università e in particolare il rapporto con gli istituti scolastici è un'occasione reciproca di dialogo e interazione, di incontro tra i saperi dell'università e il mondo della scuola.

Sarà un piacere arricchire il nostro campus con la vivacità dei bambini e dei ragazzi. Vi aspettiamo numerosi!

Un saluto cordiale,
Prof. Michele Bugliesi
 Rettore dell' Università Ca' Foscari Venezia



Come iscriversi

Da lunedì 20 a venerdì 24 maggio 2019 si svolgeranno i laboratori Kids University Venezia, realizzati dall'Università Ca' Foscari.

Sedi:

- Campus Scientifico di Ca' Foscari, in via Torino 155, MESTRE
- Il laboratorio 'LISsiamo! Corpi in movimento con la lingua dei segni' si terrà presso l'Aula Baratto - Università Ca' Foscari - Dorsoduro 3246, VENEZIA

Ogni laboratorio ha una durata di 90 minuti e verrà ripetuto in due turni durante la stessa mattinata:

turno A dalle ore 8:45 alle 10:15

turno B dalle ore 10:45 alle 12:15.

Fascia d'età consigliata: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado, salvo dove specificato diversamente nel programma.

La prenotazione è **obbligatoria** ed è valida per un massimo di 30 studenti a laboratorio, salvo dove specificato diversamente nel programma.

Per prenotare è necessario:

- **Scaricare** il modulo di prenotazione dal sito web www.unive.it/kids, oppure scaricarlo dalla mail ricevuta dalla segreteria dell'evento;
- **Compilarlo** in tutti i campi richiesti, con particolare attenzione al numero esatto dell'attività;
- **Inviarlo** via mail a kids-ve@grupppoleiadi.it;
- **Attendere** conferma della prenotazione.

La prenotazione sarà valida solo se confermata dalla segreteria dell'evento.

Il programma completo dei laboratori è inoltre pubblicato sul sito www.unive.it/kids

Informazioni

Segreteria Pleiadi

dal lunedì al venerdì, dalle ore 9:00 alle 13:00

Tel. +39 392 4990933

Email kids-ve@grupppoleiadi.it

Programma laboratori per le scuole

LUNEDÌ 20 MAGGIO

LABORATORI A MESTRE, CAMPUS SCIENTIFICO, VIA TORINO 155

Codice__1

Giochiamo con le parole e con i segni della LIS

DOCENTE: Silva D'Ortenzio, cultrice della materia e Beatrice Giuliano dottoranda in Scienze del Linguaggio, coordinatrici di Lisabilità, dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati

DOVE: edificio Delta, aula 0A

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3[^] classe primaria alla 3[^] classe secondaria di primo grado

La LIS è la lingua dei segni italiana. Fermiamoci un attimo a riflettere sulle situazioni più comuni della nostra vita quotidiana. Come diventerebbero, se non avessimo l'udito? Come fa una persona sorda a sentire gli annunci dei treni alla stazione e a comunicare? Tutti i sordi usano la lingua dei segni? Cos'è un impianto cocleare? Quali sono le frasi più difficili per i bambini sordi? Attraverso attività ludico-didattiche i giovani studenti si confronteranno con la quotidianità delle persone sorde, imparando quali sono le loro difficoltà e come possono essere superate. Proporremo anche giochi linguistici come 'I like to move it, move it!' per approfondire la sintassi delle frasi relative, difficili per tutti i bambini, sia sordi che normoudenti.

Codice__2

Costruire con le immagini: alfabetizzazione visiva e storytelling

DOCENTE: Filippo Tognazzo, direttore artistico, autore, attore, Zelda - compagnia teatrale professionale

DOVE: edificio Delta, aula 1A

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3[^] classe primaria alla 3[^] classe secondaria di primo grado

Siamo immersi nelle immagini, ferme e in movimento. Milioni di fotogrammi passano costantemente davanti ai nostri occhi...ma come comunicano con noi, e quanto conosciamo la loro 'lingua'? Analizziamo le immagini e impariamo a usarle. Come si costruisce un' inquadratura? Cos'è un campo lungo? E un piano americano? Quali sono le tecniche e i trucchi del montaggio video? Quali sono gli elementi di base per creare uno storytelling fotografico o un video efficace? In questo laboratorio dalla forte impronta pratica e creativa, scopriremo come si crea

un racconto per immagini, tra videogames, fumetti, fotografia, cinema e pubblicità. Analizzeremo i punti di contatto e le differenze fra i principali mezzi di comunicazione visiva e arriveremo perfino a creare uno storyboard professionale a partire dalle proposte dei giovani partecipanti in aula!

Codice__3

Ciao...? Vuoi parlare con me...?

DOCENTE: Angela Bianco Ufficio Education and Learning Science Gallery Venezia, con il sostegno del Distretto Veneziano Ricerca e Innovazione (DVRI)

DOVE: edificio Delta, aula 2A

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado

Il laboratorio si basa sull'opera 'Hello Machine' di Rachel Hanlon - artista australiana che indaga i cambiamenti della comunicazione introdotti dalla telefonia - e si ispira al conosciutissimo gioco 'telefono senza fili': via via che le informazioni si diffondono si possono accumulare errori, deformando la parola trasmessa. Partendo da questo concetto e utilizzando 'Hello Machine' come strumento di mediazione, bambini e ragazzi verranno coinvolti in un gioco linguistico che somma l'ascolto alla comprensione. Un mix di divertimento ed educazione 2.0 che darà vita ad un flusso di parole in libertà nato dal trillo del telefono!

Codice__4

Sei re-attivo...? Allora comunichiamo!

DOCENTE: Sabrina Manente, docente di Microbiologia per il restauro, in collaborazione con le docenti Sabrina Fabris, Martina Marchiori, Lorena Gobbo, Barbara Vicentini, dipartimento di Scienze Molecolari e Nanosistemi

DOVE: edificio Zeta, laboratorio microscopia

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado

L'ossigeno è una molecola indispensabile per la nostra vita, ma essendo molto reattiva ha bisogno di essere controllata altrimenti può danneggiare le cellule. Ogni cellula contiene al suo interno un enzima che "controlla" l'ossigeno: la catalasi. Con il laboratorio scopriremo che le cellule dialogano attraverso una reazione chimica per regolare l'ossigeno. Attraverso un curioso esperimento verificheremo questa reazione, scoprendo che è comune a tutti gli organismi e può avvenire solamente in determinate condizioni ambientali e ad una temperatura ideale. Osserveremo in laboratorio come si comportano le cellule di funghi, carne, zucchine, patate e spinaci, studieremo i messaggi che mandano attraverso l'enzima, per capire il loro modo di comunicare. Infine, come veri scienziati, verificheremo la reazione con un "bianco negativo", osservando cosa accade nei biscotti.



Suggerimenti per preparare in classe il laboratorio: per le classi della scuola primaria introdurre il concetto di cellula e di reazione chimica, per le classi della scuola secondaria spiegare anche il concetto e ruolo di un enzima e la comunicazione tra cellule.

Codice__5

T.A.L.K: Thinking At Languages for Kids, laboratorio di comunicazione interculturale

DOCENTE: Fabio Caon, docente di Didattica e comunicazione interculturale, in collaborazione con Valeria Tonioli, assegnista di ricerca in Scienze del Linguaggio, dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati

DOVE: edificio Alfa, sala conferenze

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a alla 5^a classe primaria

Quante differenze linguistiche e culturali ci possono essere nelle nuove classi 'mondo'? In quante lingue possiamo nominare un oggetto? Quanti gesti si usano per comunicare e quali significati possono avere nei diversi Paesi? Sapete che esiste addirittura un *Dizionario dei Gesti degli Italiani*, scritto dal prof. Fabio Caon, che racconta la comunicazione non verbale tipica della nostra lingua? Culture diverse utilizzano gesti diversi: ad esempio il gesto che utilizziamo in Italia per dire "cosa vuoi" in Egitto significa "aspetta". Nel laboratorio, attraverso video, fiabe, quiz e giochi interattivi ludico-didattici, i giovani studenti scopriranno le curiose differenze linguistiche e culturali presenti nel mondo. Saranno così più attenti ai molteplici aspetti della comunicazione, specialmente in contesti multiculturali.

Suggerimenti per preparare in classe il laboratorio: Si consiglia agli insegnanti di affrontare il tema della pluralità linguistica e della diversità culturale attraverso gesti e parole.

MARTEDÌ 21 MAGGIO

LABORATORI A MESTRE, CAMPUS SCIENTIFICO, VIA TORINO 155

Codice__6

Giochiamo con le parole e con i segni della LIS

DOCENTE: Silva D'Ortenzio, cultrice della materia e Beatrice Giuliano dottoranda in Scienze del Linguaggio, coordinatrici di Lisabilità, dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati

DOVE: edificio Delta, aula 0A

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado

La LIS è la lingua dei segni italiana. Fermiamoci un attimo a riflettere sulle situazioni più comuni della nostra vita quotidiana. Come diventerebbero, se non avessimo l'udito? Come fa una persona sorda a sentire gli annunci dei treni alla stazione e a comunicare? Tutti i sordi usano la lingua dei segni? Cos'è un impianto cocleare? Quali sono le frasi più difficili per i bambini sordi? Attraverso attività ludico-didattiche i giovani studenti si confronteranno con la quotidianità delle persone sorde, imparando quali sono le loro difficoltà e come possono essere superate. Proporremo anche giochi linguistici come 'I like to move it, move it!' per approfondire la sintassi delle frasi relative, difficili per tutti i bambini, sia sordi che normoudenti.

Codice__7

Costruire con le immagini: alfabetizzazione visiva e storytelling

DOCENTE: Filippo Tognazzo, direttore artistico, autore, attore, Zelda - compagnia teatrale professionale

DOVE: edificio Delta, aula 1A

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado

Siamo immersi nelle immagini, ferme e in movimento. Milioni di fotogrammi passano costantemente davanti ai nostri occhi...ma come comunicano con noi, e quanto conosciamo la loro 'lingua'? Analizziamo le immagini e impariamo a usarle. Come si costruisce un'inquadratura? Cos'è un campo lungo? E un piano americano? Quali sono le tecniche e i trucchi del montaggio video? Quali sono gli elementi di base per creare uno storytelling fotografico o un video efficace?

In questo laboratorio dalla forte impronta pratica e creativa, scopriremo come si crea un racconto per immagini, tra videogames, fumetti, fotografia, cinema e pubblicità. Analizzeremo i punti di contatto e le differenze fra i principali mezzi di comunicazione visiva e arriveremo perfino a creare uno storyboard professionale a partire dalle proposte dei giovani partecipanti in aula!

Codice__8

Io e le Nazioni Unite: rappresento un paese, rappresento il mondo

DOCENTE: Sara De Vido, docente di Diritto internazionale, dipartimento di Economia

DOVE: edificio Delta, aula 2A

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado

Il laboratorio consiste in una mini simulazione di un comitato delle Nazioni Unite, secondo il modello universitario dei Model United Nations (MUN). Gli alunni hanno la possibilità di conoscere più da vicino le Nazioni Unite, sviluppando competenze di negoziazione, scoprendo le basi della diplomazia, potenziando le loro capacità di esprimersi in pubblico in modo sintetico. Il tema della discussione sarà la libertà di espressione, e si punterà su concetti fondamentali quali diritti e libertà tanto individuale quanto collettiva. I partecipanti, guidati dal team di Ca' Foscari, potranno rappresentare la posizione di uno stato e simulare un mini dibattito per arrivare ad un accordo comune, simile ad una risoluzione ONU.

Suggerimenti per preparare in classe il laboratorio: si invitano gli insegnanti a spiegare cosa sono le Nazioni Unite.

Codice__9

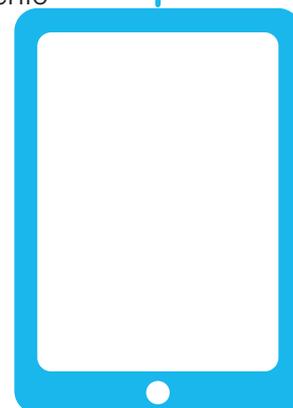
Brandbuster: i codici della pubblicità

DOCENTE: Caterina Cruciani, docente di Behavioural Finance, Francesca Checchinato docente di Marketing, dipartimento di Management.

DOVE: edificio Delta, aula 0B

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado

Perché tra un programma TV e l'altro c'è lo spot della Barilla? Perché sui giornali, sugli autobus, nei vaporetti vediamo annunci di ogni tipo? Come mai al supermercato c'è uno shampoo a forma di Ironman o sul dentifricio c'è Elsa di Frozen? Tutti quelli appena elencati sono messaggi pubblicitari, una forma di comunicazione che le aziende utilizzano per orientare i nostri comportamenti e spingerci all'acquisto. Un gioco interattivo svelerà a bambini e ragazzi i motivi per cui le aziende si impegnino non solo a creare buoni prodotti ma anche a raccontarli in modo creativo ed efficace attraverso una comunicazione visiva e testuale. Inviteremo i partecipanti a scoprire in prima persona le varie strategie di comunicazione aziendali e a 'leggerle' con occhio consapevole e attento.



Codice__10

Messaggi per il mondo: alla scoperta degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile

DOCENTI: Enrica De Cian, docente di Economia dei Cambiamenti Climatici, in collaborazione con Lorenza Campagnolo e Marinella Davide, assegniste presso il dipartimento di Economia, Università Ca' Foscari di Venezia e Fondazione CMCC - Centro Euro-Mediterraneo sui Cambiamenti Climatici.

DOVE: edificio Delta, aula 2B

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: 5[^] classe primaria e 1[^] classe secondaria di primo grado

Cosa significa sviluppo sostenibile? Questo laboratorio è l'occasione per esplorare i Sustainable Development Goals (SDGs) dell'agenda 2030 dell'ONU e sensibilizzare le nuove generazioni alla tutela del patrimonio ambientale. Attraverso giochi e attività didattiche, i giovani partecipanti percepiranno l'importanza degli SDGs a livello globale ma anche la relazione con le loro azioni quotidiane - come mangiare, bere, andare a scuola, accendere la luce, riciclare, rispettare l'ambiente. Verranno proiettati alcuni cortometraggi sui temi dello sviluppo sostenibile, partendo dal discorso di Greta Thunberg, la giovane attivista svedese di soli 16 anni che lotta contro il cambiamento climatico.



Codice__11

T.A.L.K: Thinking At Languages for Kids, laboratorio di comunicazione interculturale

DOCENTE: Fabio Caon, docente di Didattica e comunicazione interculturale, in collaborazione con Valeria Tonioli, assegnista di ricerca in Scienze del Linguaggio, dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati

DOVE: edificio Delta, aula 1B

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 1[^] alla 3[^] classe secondaria di primo grado

Quante differenze linguistiche e culturali ci possono essere nelle nuove classi 'mondo'? In quante lingue possiamo nominare un oggetto? Quanti gesti si usano per comunicare e quali significati possono avere nei diversi Paesi? Sapete che esiste addirittura un *Dizionario dei Gesti degli Italiani*, scritto dal prof. Fabio Caon, che racconta la comunicazione non verbale tipica della nostra lingua? Culture diverse utilizzano gesti diversi: ad esempio il gesto che utilizziamo in Italia per dire "cosa vuoi" in Egitto significa "aspetta". Nel laboratorio, attraverso video, fiabe, quiz e giochi interattivi ludico-didattici, i giovani studenti scopriranno le curiose differenze linguistiche e culturali presenti nel mondo. Saranno così più attenti ai molteplici aspetti della comunicazione, specialmente in contesti multiculturali.

Suggerimenti per preparare in classe il laboratorio: Si consiglia agli insegnanti di affrontare il tema della pluralità linguistica e della diversità culturale attraverso gesti e parole.

Codice__12

Diventa giornalista, con la redazione di Focus Junior!

DOCENTI: redattori di Focus Junior

DOVE: edificio Alfa, sala conferenze

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3[^] classe primaria alla 3[^] classe secondaria di primo grado

Focus Junior 'sbarca' a Ca' Foscari per far conoscere e apprezzare il mondo dell'editoria e del giornalismo ai giovani partecipanti della Kids University Venezia. Il laboratorio è l'occasione per riprodurre e vivere in modo divertente i momenti fondamentali che ruotano intorno alla realizzazione della rivista, del sito e dei canali social di Focus Junior. Impareremo cos'è una notizia, come scrivere un articolo secondo la regola delle 5 "W", ma anche quanto sono importanti le fonti e come si riconoscono le fake news. Insieme ai grafici sceglieremo le immagini giuste per gli articoli e con i giornalisti impareremo a fare i titoli. Infine stamperemo il giornale e pubblicheremo sul sito di www.focusjunior.it un articolo utilizzando un vero CMS.

Codice__13

La luce e le piante:

un meraviglioso esempio di cooperAZIONE per la vita

DOCENTI: Michela Signoretto, docente di Chimica Industriale e Formulazioni, in collaborazione con le docenti Elena Ghedini e Federica Menegazzo, dipartimento di Scienze Molecolari e Nanosistemi

DOVE: edificio Beta, laboratorio di chimica analitica

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3[^] alla 5[^] classe primaria

Siete pronti a scoprire i segreti della fotosintesi clorofilliana, un processo affascinante e "perfetto" che permette alle piante di crescere rigogliose e aiuta noi a respirare? Nel laboratorio osserveremo come le piante "respirano" grazie alla clorofilla, alla luce, alla linfa grezza e all'assorbimento di anidride carbonica dall'aria, immettendo poi ossigeno, vitale per la vita degli esseri umani. Dopo una prima fase introduttiva in cui verranno spiegati i concetti base della fotosintesi, siamo pronti per passare agli esperimenti: i giovani studenti si trasformeranno in piccoli chimici per verificare come respira una piantina di elodea - pianta acquatica - sfruttando alcuni semplici strumenti utilizzati dai ricercatori e un indicatore che cambia colore a seconda del pH.

Suggerimenti per preparare in classe il laboratorio: si consiglia agli insegnanti di introdurre il concetto di fotosintesi clorofilliana.



MERCOLEDÌ 22 MAGGIO

LABORATORI A MESTRE, CAMPUS SCIENTIFICO, VIA TORINO 155

Codice__14

Disinformazione digitale: come smascherare fake news e fenomeni virali

DOCENTE: Walter Quattrococchi, coordinatore del Laboratory of Data and Complexity, in collaborazione con Fabiana Zollo, ricercatrice per il Laboratory of Data and Complexity, dipartimento di Scienze Ambientali, Informatica e Statistica

DOVE: edificio Delta, aula OA

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 1^a alla 3^a classe secondaria di primo grado

Il web è un sistema iperconnesso, aperto e facilmente accessibile in cui si verificano fenomeni che creano scompiglio nel mondo reale, come *fake news*, argomenti virali e disinformazione. A incrementare questi rischi giocano un ruolo importante le *echo chamber* - le camere dell'eco - che amplificano le idee che circolano in rete, incrementano i pregiudizi nelle dinamiche sociali online e favoriscono la tendenza degli utenti ad isolarsi, ognuno con la propria visione del mondo. Attraverso attività interattive gli studenti verranno accompagnati in questo panorama digitale complesso, facendo attenzione a tre punti chiave per non cadere nella 'rete': la conoscenza degli strumenti digitali che si utilizzano tutti i giorni, la consapevolezza dei propri limiti umani e la necessità di sviluppare il proprio spirito critico.

Codice__15

Ciao...? Vuoi parlare con me...?

DOCENTE: Angela Bianco Ufficio Education and Learning Science Gallery Venezia, con il sostegno del Distretto Veneziano Ricerca e Innovazione (DVRI)

DOVE: edificio Delta, aula 2A

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado

Il laboratorio si basa sull'opera 'Hello Machine' di Rachel Hanlon - artista australiana che indaga i cambiamenti della comunicazione introdotti dalla telefonia - e si ispira al conosciutissimo gioco 'telefono senza fili': via via che le informazioni si diffondono si possono accumulare errori, deformando la parola trasmessa. Partendo da questo concetto e utilizzando 'Hello Machine' come strumento di mediazione, bambini e ragazzi verranno coinvolti in un gioco linguistico che somma l'ascolto alla comprensione. Un mix di divertimento ed educazione 2.0 che darà vita ad un flusso di parole in libertà nato dal trillo del telefono!

Codice__16

Comunicazioni criptate?

Leggere e scrivere in Mesopotamia

DOCENTE: Paola Corò, docente di Assiriologia, dipartimento di Studi Umanistici

DOVE: edificio Delta, aula 1A

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 4^a classe primaria alla 1^a classe secondaria di primo grado

Siamo davvero convinti che tablet e *stylus pen* siano un'innovazione assoluta di questo secolo? Il laboratorio ci porterà indietro nel tempo, in una scuola scribale mesopotamica della fine del II millennio aC., per mostrare come si scriveva nell'antichità attraverso "tablet" di argilla e stili di canna di fiume, producendo tavolette cuneiformi anziché file digitali. L'addestramento dello scriba era lungo e difficile, per imparare un sistema di scrittura non alfabetico composto da brevi incisioni erano necessarie precisione e grandi capacità mnemoniche. Lo scriba doveva affrontare molte sfide per comunicare, ma vedremo come queste non erano poi così diverse da quelle che ci impegnano oggi nel nostro percorso scolastico. Armati di argilla e stili in legno, i partecipanti avranno l'occasione di scrivere in cuneiforme, cimentandosi nelle basi dell'istruzione scribale, che comprendeva grammatica, matematica etc., in una forma comprensibile solo a pochi iniziati!

Codice__17

Perché pagare le tasse? Te lo spieghiamo noi!

DOCENTE: Francesca Zantomio, docente di Economia Pubblica, dipartimento di Economia

DOVE: edificio Delta, aula 1B

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 1^a alla 3^a classe secondaria di primo grado

Più persone pagano le tasse, più le tasse saranno 'leggere'! Attraverso giochi di ruolo e un'alfabetizzazione economica ludico-didattica, spiegheremo a bambini e ragazzi cosa sono le tasse e quanto è importante contribuire, anche finanziariamente, al bene comune. Vi siete mai chiesti chi paga i fuochi d'artificio? E che differenza c'è - per esempio - tra un parco giochi e un maglione? Tra una bicicletta e un ospedale? Chi può utilizzare le cose che non si comprano, e che valore hanno per tutti noi? Iniziamo a sperimentare, in prima persona, il significato di imposte, collettività e bene pubblico, per diventare cittadini consapevoli e disincentivare il *free-riding*.

Suggerimenti per preparare in classe il laboratorio: Si consiglia agli insegnanti di introdurre il tema delle tasse, anche grazie alle seguenti domande o argomentazioni: come uso i miei soldi? Cosa mi piace comprare? Ci sono delle cose che mi piace fare, luoghi dove mi piace andare per cui non devo pagare nulla?

Codice__18

Sei re-attivo...? Allora comunichiamo!

DOCENTE: Sabrina Manente, docente di Microbiologia per il restauro, in collaborazione con le docenti Sabrina Fabris, Martina Marchiori, Lorena Gobbo, Barbara Vicentini, dipartimento di Scienze Molecolari e Nanosistemi

DOVE: edificio Zeta, aula laboratorio microscopia

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado

L'ossigeno è una molecola indispensabile per la nostra vita, ma essendo molto reattiva ha bisogno di essere controllata altrimenti può danneggiare le cellule. Ogni cellula contiene al suo interno un enzima che "controlla" l'ossigeno: la catalasi. Con il laboratorio scopriremo che le cellule dialogano attraverso una reazione chimica per regolare l'ossigeno. Attraverso un curioso esperimento verificheremo questa reazione, scoprendo che è comune a tutti gli organismi e può avvenire solamente in determinate condizioni ambientali e ad una temperatura ideale. Osserveremo in laboratorio come si comportano le cellule di funghi, carne, zucchine, patate e spinaci, studieremo i messaggi che mandano attraverso l'enzima, per capire il loro modo di comunicare. Infine, come veri scienziati verificheremo la reazione con un "bianco negativo", osservando cosa accade nei biscotti.

Suggerimenti per preparare in classe il laboratorio: per le classi della scuola primaria introdurre il concetto di cellula, e di reazione chimica, per le classi della scuola secondaria spiegare anche il concetto e ruolo di un enzima e la comunicazione tra cellule.

Codice__19

Ascoltare con gli occhi: la musica visiva è per tutti

DOCENTI: Nicola Noro e Alessandra Giacuz, studente e ex-studentessa di Scienze del Linguaggio, in collaborazione con Chiara Calderone, dottoranda in Scienze del Linguaggio e Mirko Pasquotto, collaboratore ed esperto linguistico, dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati.

DOVE: edificio Alfa, sala conferenze

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado

Come si può far ascoltare la musica a chi non sente? Lo racconteranno Nicola e Alessia due studenti di Scienze del Linguaggio di Ca' Foscari, che hanno portato sul palco di Italia's Got Talent - il famoso talent show in onda su TV8 - la loro musica visiva in lingua dei segni italiana (LIS). Attraverso la LIS si può tradurre il testo di una canzone rendendolo visivo e inclusivo, permettendo così a sordi e udenti di "ascoltare" insieme lo stesso brano. Con questo laboratorio i giovani partecipanti saranno guidati alla scoperta della LIS e in particolare alla musica visiva dei segni, "ascoltando" i brani prima solo con la vista, poi solo con l'udito. Infine impareranno a conoscere e riconoscere le rime delle canzoni segnate.



GIOVEDÌ 23 MAGGIO

LABORATORI A MESTRE, CAMPUS SCIENTIFICO, VIA TORINO 155

Codice__20

Disinformazione digitale: come smascherare fake news e fenomeni virali

DOCENTE: Walter Quattrococchi, coordinatore del Laboratory of Data and Complexity, in collaborazione con Fabiana Zollo, ricercatrice per il Laboratory of Data and Complexity, dipartimento di Scienze Ambientali, Informatica e Statistica

DOVE: edificio Delta, aula OA

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 1^a alla 3^a classe secondaria di primo grado

Il web è un sistema iperconnesso, aperto e facilmente accessibile in cui si verificano fenomeni che creano scompiglio nel mondo reale, come *fake news*, argomenti virali e disinformazione. A incrementare questi rischi giocano un ruolo importante le *echo chamber* - le camere dell'eco - che amplificano le idee che circolano in rete, incrementano i pregiudizi nelle dinamiche sociali online e favoriscono la tendenza degli utenti ad isolarsi, ognuno con la propria visione del mondo. Attraverso attività interattive gli studenti verranno accompagnati in questo panorama digitale complesso, facendo attenzione a tre punti chiave per non cadere nella 'rete': la conoscenza degli strumenti digitali che si utilizzano tutti i giorni, la consapevolezza dei propri limiti umani e la necessità di sviluppare il proprio spirito critico.

Codice__21

Presentazione del libro: Anche Superman era un rifugiato (Piemme edizioni)

Progetto a cura di UNHCR e Igiaba Scego. Intervengono: Carlotta Sami, portavoce di UNHCR e Igiaba Scego, scrittrice e assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Studi Umanistici, fellow dell'International Center for the Humanities and Social Change di Ca' Foscari

DOVE: edificio Delta, aula 1A

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado

Dietro agli sbarchi fatti di numeri, ci sono persone con un nome, una storia e un sogno. E un coraggio più profondo del mar Mediterraneo. I rifugiati esistono oggi grazie a una convenzione internazionale che li tutela e li assiste, ma esistevano anche ieri, e si chiamavano esuli, esiliati, perseguitati. Fu un rifugiato, Enea, che proprio in Italia trovò la tanto agognata patria; lo fu anche Dante, infatti non morì nella sua amata Firenze. In questo libro dodici autori e dodici illustratori hanno raccolto la sfida di UNHCR e hanno dato vita a dodici incredibili racconti che intrecciano le storie vere dei rifugiati di oggi con quelle dei rifugiati del passato. Vite parallele accomunate da un sogno, una passione, un talento e il coraggio di metterli al servizio degli altri. Pittori, musicisti, atleti, cantanti, poeti, registi, fotografi, scrittori (e supereroi), che ieri come oggi inseguono la semplice quanto folle idea di rendere il mondo più bello, perché diverso.

Codice__22

Programmazione: un nuovo linguaggio per 'creativi digitali'

DOCENTE: Marta Simeoni, docente di Informatica, in collaborazione con Alvise Spanò, dipartimento di Scienze Ambientali, Informatica e Statistica, Andrea Ferraresso e Nicola Miotello di DigiVeneto

DOVE: edificio Delta, aula 2A

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado

LIMITAZIONI: il laboratorio è aperto a classi di max 24 studenti

Il laboratorio introduce bambini e ragazzi al linguaggio e ai principi della programmazione informatica attraverso la creazione di un semplice videogioco o di una scena animata. L'obiettivo non è quello di fornire competenze tecniche, quanto piuttosto di proporre un nuovo tipo di alfabetizzazione e una forma di comunicazione ed espressione personale preziosa per i futuri cittadini. I cosiddetti "nativi digitali" mostrano quotidianamente la loro confidenza con le nuove tecnologie, ma spesso si tratta di un utilizzo passivo, che ignora totalmente le regole e i meccanismi sottostanti. Questa sarà una buona occasione per mettersi alla prova come creatori digitali.

Codice__23

Brandbuster: i codici della pubblicità

DOCENTE: Caterina Cruciani, docente di Behavioural Finance, Francesca Checchinato docente di Marketing, dipartimento di Management.

DOVE: edificio Delta, aula 0B

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado

Perché tra un programma TV e l'altro c'è lo spot della Barilla? Perché sui giornali, sugli autobus, nei vaporetti vediamo annunci di ogni tipo? Come mai al supermercato c'è uno shampoo a forma di Ironman o sul dentifricio c'è Elsa di Frozen? Tutti quelli appena elencati sono messaggi pubblicitari, una forma di comunicazione che le aziende utilizzano per orientare i nostri comportamenti e spingerci all'acquisto. Un gioco interattivo svelerà a bambini e ragazzi i motivi per cui le aziende si impegnino non solo a creare buoni prodotti ma anche a raccontarli in modo creativo ed efficace attraverso una comunicazione visiva e testuale. Inviteremo i partecipanti a scoprire in prima persona le varie strategie di comunicazione aziendali e a 'leggerle' con occhio consapevole e attento.



Codice__24

Viaggio alla scoperta del Giappone, tra tecnologia e Karaoke

DOCENTE: Marcella Mariotti, docente di Lingua giapponese, dipartimento di Studi sull'Asia e sull'Africa Mediterranea

DOVE: edificio Delta, aula 2B

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: 3[^] e 4[^] classe primaria; 2[^] classe secondaria di primo grado

Con i ragazzi delle medie scopriremo alcuni degli aspetti più curiosi e interessanti del Giappone attraverso la tecnologia e il social network del momento: Instagram. Il Giappone è uno dei paesi più tecnologici al mondo, pioniere dell'elettronica e proiettato nel futuro. Utilizzando dei tablet - forniti dalla docente - ci avvicineremo alla scrittura giapponese, familiarizzando con la particolare tastiera in lingua. Divisi in gruppi giocheremo con gli sticker presi tramite Wikipedia e le 'stories' di Instagram alla scoperta di questa affascinante cultura.

Assieme ai bambini delle elementari invece, esploreremo un altro fenomeno culturale nipponico: il Karaoke, inventato proprio in Giappone negli anni '70 dal musicista Daisuke Inoue. Da allora il Karaoke è diventato un fenomeno mondiale e durante il laboratorio giocheremo e canteremo, imparando qualche semplice kanji - i caratteri giapponesi - alcune frasi e i saluti.

Codice__25

Cambiamento climatico: la voce dell'antica atmosfera custodita nei ghiacci del Polo Sud

DOCENTE: Warren Raymond Lee Cairns, ricercatore CNR Istituto per la Dinamica dei Processi Ambientali e docente di Chimica analitica, dipartimento di Scienze Molecolari e Nanosistemi

DOVE: edificio Delta, aula 1B

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3[^] classe primaria alla 3[^] classe secondaria di primo grado

Il professor Cairns a inizio anno è tornato da una missione in Antartide, dove ha condotto le sue ricerche sui ghiacci del Polo Sud con scienziati di tutto il mondo. Ha raccolto campioni di neve per studiarli al Campus Scientifico qui a Ca' Foscari. Con questo laboratorio scopriremo l'atmosfera antica - preservata nel ghiaccio - i suoi componenti e la differenza tra meteorologia e clima. Capiremo perché si fa ricerca anche negli angoli più remoti della terra e attraverso il metodo CLIL - Content and Language Integrated Learning - saremo guidati all'uso dell'inglese come lingua franca di tutto il mondo scientifico.



Codice__26**E tu che odore hai? Quando le parole non servono**

DOCENTE: Gabriella Buffa, docente di Botanica ambientale, dipartimento di Scienza Ambientali, Informatica e Statistica in collaborazione con Sabrina Manente, docente di Microbiologia per il restauro, dipartimento di Scienze Molecolari e Nanosistemi

DOVE: edificio Zeta, laboratorio microscopia

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a alla 5^a classe primaria

Ogni fiore ha un profumo, che per noi - quando lo possiamo percepire - può essere affascinante e anche terapeutico, ma alle volte nauseante! Grazie alla collaborazione con Marco Vidal - The Merchant of Venice, avremo modo di utilizzare alcune fragranze dell'antica arte profumiera veneziana per il nostro esperimento. Analizzeremo in laboratorio i diversi odori, per scoprire che rappresentano una precisa strategia vitale: è il modo di comunicare dei fiori con gli insetti, per assicurarsi l'impollinazione, ma anche con gli altri fiori e con il resto del mondo. Analizzeremo come comunica la natura, quali meccanismi di attrazione mettono in campo le piante, quanto è fondamentale la convivenza tra le diverse specie viventi. Anche a Ca' Foscari c'è un orto, composto da due parti: un giardino per la biodiversità, in cui si trovano esemplari di specie autoctone rare o in via di estinzione, e un orto sinergico. Osserveremo come funziona l'impollinazione e ci trasformeremo per una mattina in fiori e insetti, per scoprire come viene trasportato il polline da un fiore all'altro e cosa garantisce il mantenimento delle specie.

Suggerimenti per preparare in classe il laboratorio: Si consiglia agli insegnanti di introdurre il concetto di impollinazione e di sostanza volatile.

**Codice__27****LIST: dimmelo con - tatto**

DOCENTE: Laura Volpato, docente di LIS tattile, dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati.

DOVE: edificio Alfa, sala conferenze

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado

Sperimentiamo come è possibile comunicare usando il senso del tatto. Attraverso giochi ludico-didattici gli studenti impareranno che si può dialogare anche senza la parola e la vista grazie alla lingua dei segni italiana tattile (LIST), utilizzata da alcune persone sordocieche italiane. La LIST è una lingua speciale che si "parla" e si "ascolta" con le mani, e Ca' Foscari è l'unica università italiana che la propone come insegnamento. Prima impareremo alcuni segni della LIS attraverso l'uso di immagini e poi, bendati, ci metteremo alla prova con una staffetta a coppie in cui è consentito comunicare solo con i segni realizzati sulle mani del nostro compagno. La presenza di Giorgio, una persona sordocieca, sarà per i ragazzi un'occasione importante di confronto con la diversità.

Attività suggerite per preparare in classe il laboratorio: alcuni alunni dopo aver osservato delle immagini selezionate dall'insegnante, le descriveranno ai compagni. Questi ultimi sono divisi in tre gruppi: un gruppo non può vedere, uno non può sentire e il terzo gruppo non può né vedere né sentire. Come ha raccontato l'immagine chi l'ha vista? Quali sono le principali difficoltà? Come cercano di superarle?

Codice__28

La luce e le piante: un meraviglioso esempio di cooperAZIONE per la vita

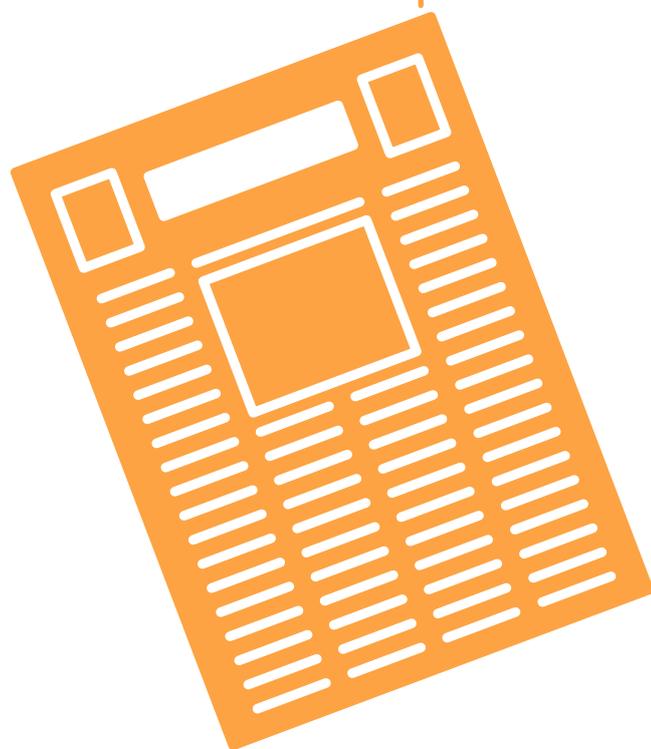
DOCENTI: Michela Signoretto, docente di Chimica Industriale e Formulazioni, in collaborazione con le docenti Elena Ghedini e Federica Menegazzo, dipartimento di Scienze Molecolari e Nanosistemi

DOVE: edificio Beta, laboratorio di chimica analitica

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3[^] alla 5[^] classe primaria

Siete pronti a scoprire i segreti della fotosintesi clorofilliana, un processo affascinante e “perfetto” che permette alle piante di crescere rigogliose e aiuta noi a respirare? Nel laboratorio osserveremo come le piante “respirano” grazie alla clorofilla, alla luce, alla linfa grezza e all’assorbimento di anidride carbonica dall’aria, immettendo poi ossigeno, vitale per la vita degli esseri umani. Dopo una prima fase introduttiva in cui verranno spiegati i concetti base della fotosintesi, siamo pronti per passare agli esperimenti: i giovani studenti si trasformeranno in piccoli chimici per verificare come respira una piantina di elodea - pianta acquatica - sfruttando alcuni semplici strumenti utilizzati dai ricercatori e un indicatore che cambia colore a seconda del pH.

Suggerimenti per preparare in classe il laboratorio: si consiglia agli insegnanti di introdurre il concetto di fotosintesi clorofilliana.



AULA BARATTO, CA' FOSCARI, DORSODURO 3246

Codice__A

LISsiamo! Corpi in movimento con la lingua dei segni

DOCENTE: Isabella Moro, danzatrice e Danzaeducatore®.

Laboratorio a cura di Susanne Franco, docente di Storia del teatro e dello spettacolo e Storia della Danza, dipartimento di Filosofia e Beni Culturali. Per la traduzione dei contenuti in LIS ha collaborato Beatrice Giuliano, dottoranda in Scienze del Linguaggio, dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati

DOVE: Aula Baratto, secondo piano, Università Ca' Foscari - Dorsoduro 3246

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 1^a classe secondaria di primo grado

LIMITAZIONI: il laboratorio è aperto a classi di max 20 studenti

Il laboratorio proviene dall'esperienza di "Muoviti! Muoviti! Danza performance musica", il ciclo di workshop per bambini ideato e curato da Susanne Franco per Palazzo Grassi. Come nella LIS "le mani si muovono nell'aria veloci e sicure, disegnando forme diverse, con una continuità di segni armoniosa e veloce", così nella danza si utilizzano movimenti e gesti che, uniti l'uno all'altro, danno vita a sequenze coreografiche. La danzatrice e Danzaeducatore® Isabella Moro guida i giovani partecipanti a utilizzare il proprio corpo per esplorare la lingua dei segni e la danza contemporanea, gettando un ponte tra i due mondi. La dattilologia, l'alfabeto manuale in LIS, si trasforma in alfabeto del corpo, i segni si fanno movimento e diventano il punto di partenza per creazioni coreografiche che giocano con le emozioni, lo spazio, il tempo e la musica. Ogni bambino dà forma alla propria danza partecipando alla creazione di una nuova lingua e di nuove relazioni.



VENERDÌ 24 MAGGIO

LABORATORI A MESTRE, CAMPUS SCIENTIFICO, VIA TORINO 155

Codice__29

#tuttiascuola. Il linguaggio degli ambasciatori Unicef

DOCENTE: Anna Gimma, Comitato italiano per l'UNICEF

DOVE: edificio Delta, aula 0A

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado

A trent'anni dall'approvazione della Convenzione ONU (1989) sui diritti dell'Infanzia e dell'adolescenza, Unicef propone anche una campagna di azione per promuovere il diritto all'istruzione nei paesi colpiti da emergenze e nei paesi in cui l'accesso alla scuola è reso difficile da problematiche di ordine economico e sociale.

Con questo laboratorio bambini e ragazzi realizzeranno una campagna di promozione della 'School in the box' - un progetto che unisce istruzione e sostenibilità per portare la scuola nelle zone più povere - da proporre alla propria scuola. Tramite alcuni filmati verrà spiegato cosa significa garantire il diritto all'istruzione per tutti i bambini, il lavoro svolto da UNICEF e come si utilizza la 'School in the box'. Attraverso una progettazione partecipata gli studenti si metteranno in gioco per organizzare una raccolta fondi: divisi in gruppi dovranno analizzare e capire come promuovere l'acquisto della 'scuola in scatola' ad esempio con una mostra o con il giornalino scolastico. Alla fine del laboratorio le proposte saranno raccolte in un manifesto che le classi potranno tenere come ricordo dell'esperienza alla Kids University di Ca' Foscari.

Codice__30

Programmazione: un nuovo linguaggio per 'creativi digitali'

DOCENTE: Marta Simeoni, docente di Informatica, in collaborazione con Alvisè Spanò, dipartimento di Scienze Ambientali, Informatica e Statistica, Andrea Ferraresso e Nicola Miotello di DigiVeneto

DOVE: edificio Delta, aula 2A

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado

LIMITAZIONI: il laboratorio è aperto a classi di max 24 studenti

Il laboratorio introduce bambini e ragazzi al linguaggio e ai principi della programmazione informatica attraverso la creazione di un semplice videogioco o di una scena animata. L'obiettivo non è quello di fornire competenze tecniche, quanto piuttosto di proporre un nuovo tipo di alfabetizzazione e una forma di comunicazione ed espressione personale preziosa per i futuri cittadini. I cosiddetti "nativi digitali" mostrano quotidianamente la loro confidenza con le nuove tecnologie, ma spesso si tratta di un utilizzo passivo, che ignora totalmente le regole e i meccanismi sottostanti. Questa sarà una buona occasione per mettersi alla prova come creatori digitali.

Codice__31

Cambiamento climatico: la voce dell'antica atmosfera custodita nei ghiacci del Polo Sud

DOCENTE: Warren Raymond Lee Cairns, ricercatore CNR Istituto per la Dinamica dei Processi Ambientali e docente di Chimica analitica, dipartimento di Scienze Molecolari e Nanosistemi

DOVE: edificio Delta, aula 1B

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado

Il professor Cairns a inizio anno è tornato da una missione in Antartide, dove ha condotto le sue ricerche sui ghiacci del Polo Sud con scienziati di tutto il mondo. Ha raccolto campioni di neve per studiarli al Campus Scientifico qui a Ca' Foscari. Con questo laboratorio scopriremo l'atmosfera antica - preservata nel ghiaccio - i suoi componenti e la differenza tra meteorologia e clima. Capiremo perché si fa ricerca anche negli angoli più remoti della terra e attraverso il metodo CLIL - Content and Language Integrated Learning - saremo guidati all'uso dell'inglese come lingua franca di tutto il mondo scientifico.

Codice__32

Sei re-attivo...? Allora comunichiamo!

DOCENTE: Sabrina Manente, docente di Microbiologia per il restauro, in collaborazione con le docenti Sabrina Fabris, Martina Marchiori, Lorena Gobbo, Barbara Vicentini, dipartimento di Scienze Molecolari e Nanosistemi

DOVE: edificio Zeta, aula laboratorio microscopia

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 3^a classe secondaria di primo grado

L'ossigeno è una molecola indispensabile per la nostra vita, ma essendo molto reattiva ha bisogno di essere controllata altrimenti può danneggiare le cellule. Ogni cellula contiene al suo interno un enzima che "controlla" l'ossigeno: la catalasi. Con il laboratorio scopriremo che le cellule dialogano attraverso una reazione chimica per regolare l'ossigeno. Attraverso un curioso esperimento verificheremo questa reazione, scoprendo che è comune a tutti gli organismi e può avvenire solamente in determinate condizioni ambientali e ad una temperatura ideale. Osserveremo in laboratorio come si comportano le cellule di funghi, carne, zucchine, patate e spinaci, studieremo i messaggi che mandano attraverso l'enzima, per capire il loro modo di comunicare. Infine, come veri scienziati verificheremo la reazione con un "bianco negativo", osservando cosa accade nei biscotti.

Suggerimenti per preparare in classe il laboratorio: per le classi della scuola primaria introdurre il concetto di cellula, e di reazione chimica, per le classi della scuola secondaria spiegare anche il concetto e ruolo di un enzima e la comunicazione tra cellule.

Codice__33

LIS: dimmelo con - tatto

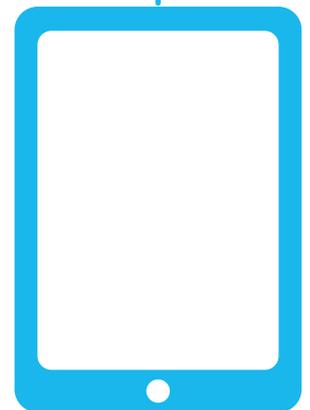
DOCENTE: Laura Volpato, docente di LIS tattile, dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati.

DOVE: edificio Alfa, sala conferenze

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3[^] classe primaria alla 3[^] classe secondaria di primo grado

Sperimentiamo come è possibile comunicare usando il senso del tatto. Attraverso giochi ludico-didattici gli studenti impareranno che si può dialogare anche senza la parola e la vista grazie alla lingua dei segni italiana tattile (LIS), utilizzata da alcune persone sordocieche italiane. La LIS è una lingua speciale che si "parla" e si "ascolta" con le mani, e Ca' Foscari è l'unica università italiana che la propone come insegnamento. Prima impareremo alcuni segni della LIS attraverso l'uso di immagini e poi, bendati, ci metteremo alla prova con una staffetta a coppie in cui è consentito comunicare solo con i segni realizzati sulle mani del nostro compagno. La presenza di Giorgio, una persona sordocieca, sarà per i ragazzi un'occasione importante di confronto con la diversità.

Attività suggerite per preparare in classe il laboratorio: alcuni alunni dopo aver osservato delle immagini selezionate dall'insegnante, le descriveranno ai compagni. Questi ultimi sono divisi in tre gruppi: un gruppo non può vedere, uno non può sentire e il terzo gruppo non può né vedere né sentire. Come ha raccontato l'immagine chi l'ha vista? Quali sono le principali difficoltà? Come cercano di superarle?



AULA BARATTO, CA' FOSCARI, DORSODURO 3246

Codice__B

LISsiamo! Corpi in movimento con la lingua dei segni

DOCENTE: Isabella Moro, danzatrice e Danzaeducatore®.

Laboratorio a cura di Susanne Franco, docente di Storia del teatro e dello spettacolo e Storia della Danza, dipartimento di Filosofia e Beni Culturali. Per la traduzione dei contenuti in LIS ha collaborato Beatrice Giuliano, dottoranda in Scienze del Linguaggio, dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati

DOVE: Aula Baratto, secondo piano, Università Ca' Foscari - Dorsoduro 3246

FASCIA D'ETÀ CONSIGLIATA: dalla 3^a classe primaria alla 1^a classe secondaria di primo grado

LIMITAZIONI: il laboratorio è aperto a classi di max 20 studenti

Il laboratorio proviene dall'esperienza di "Muoviti! Muoviti! Danza performance musica", il ciclo di workshop per bambini ideato e curato da Susanne Franco per Palazzo Grassi. Come nella LIS "le mani si muovono nell'aria veloci e sicure, disegnando forme diverse, con una continuità di segni armoniosa e veloce", così nella danza si utilizzano movimenti e gesti che, uniti l'uno all'altro, danno vita a sequenze coreografiche. La danzatrice e Danzaeducatore® Isabella Moro guida i giovani partecipanti a utilizzare il proprio corpo per esplorare la lingua dei segni e la danza contemporanea, gettando un ponte tra i due mondi. La dattilologia, l'alfabeto manuale in LIS, si trasforma in alfabeto del corpo, i segni si fanno movimento e diventano il punto di partenza per creazioni coreografiche che giocano con le emozioni, lo spazio, il tempo e la musica. Ogni bambino dà forma alla propria danza partecipando alla creazione di una nuova lingua e di nuove relazioni.



**UNIVERSITÀ CA' FOSCARI VENEZIA,
CAMPUS SCIENTIFICO
VIA TORINO 155, MESTRE (VE)**

