



## Laboratori e attività educative: esperienze per imparare e crescere

L’educazione non è solo trasmissione di conoscenze, ma esperienza, condivisione e crescita. Le attività seguenti sono pensate per stimolare curiosità, creatività, collaborazione, pensiero critico e introspezione tra gli studenti, valorizzando ogni forma di apprendimento.

### Escape Room Educativa

Descrizione: Enigmi su storia dell’educazione, diritti umani e grandi pedagogisti; la soluzione finale svela: “L’educazione è la chiave del futuro”.

Durata: 60-90 min.

Materiali: PC/tablet, schede enigmi, lavagna

Obiettivo educativo: Stimolare pensiero critico, collaborazione e conoscenze storiche.

### Escape Room Didattica

Descrizione: Serie di enigmi interdisciplinari (storia, scienze, arte, logica) da risolvere in squadra.

Durata: 60-90 min.

Materiali: Schede, lavagna, materiali per enigmi

Obiettivo educativo: Applicare conoscenze trasversali e lavoro di squadra.

### Podcast / Mini-documentario

Descrizione: Brevi video o audio (3-5 min.) su storie di persone la cui vita è cambiata grazie all’educazione; condivisione interna o online.

Durata: 1-2 ore

Materiali: Smartphone/tablet, software audio/video

Obiettivo educativo: Promuovere storytelling, comunicazione e consapevolezza educativa.

### Podcast “Radio Educazione”

Descrizione: Mini-pillole di 2 min. su temi scelti dagli studenti; registrazione e condivisione.

Durata: 30-60 min.

Materiali: Microfono, registratore, PC

Obiettivo educativo: Sviluppare capacità di sintesi, espressione e comunicazione.

## **Performance Teatrale**

Descrizione: Sketch o monologhi con studenti che impersonano pedagogisti o bambini privati del diritto allo studio.

Durata: 45-60 min.

Materiali: Costumi, scenografie leggere, copioni

Obiettivo educativo: Stimolare empatia, espressione corporea e comprensione storica.

## **Improvvisazione guidata**

Descrizione: Esercizi teatrali con parole chiave (libertà, crescita, sapere, inclusione).

Durata: 30-45 min.

Materiali: Cartelloni, parole chiave

Obiettivo educativo: Creatività, improvvisazione e riflessione sui valori educativi.

## **Mappa dei Sogni Educativi**

Descrizione: Gli studenti scrivono i propri sogni educativi su fogli da attaccare a un albero o mappa collettiva.

Durata: 30-45 min

Materiali: Fogli, post-it, cartelloni

Obiettivo educativo: Riflettere sui propri obiettivi, motivazione e creatività.

## **Mappa dei Talenti**

Descrizione: Post-it con specialità o competenze da posizionare su una mappa tematica o geografica.

Durata: 30-45 min

Materiali: Post-it, cartelloni, pennarelli

Obiettivo educativo: Valorizzare talenti individuali e patrimonio del gruppo.

## **Murale Collaborativo “Educazione senza Confini”**

Descrizione: Contributi individuali con simboli, parole o illustrazioni; può essere digitale (Canva, Miro).

Durata: 60-90 min.

Materiali: Carta, pennarelli, tablet

Obiettivo educativo: Espressione creativa, collaborazione e visione inclusiva dell’educazione.

## **Wall of Curiosity**

Descrizione: Parete fisica o digitale con la domanda “Cosa non ti hanno mai insegnato a scuola che vorresti sapere?”.

Durata: 30 min.

Materiali: Cartelloni, post-it, penne

Obiettivo educativo: Stimolare curiosità, pensiero critico e riflessione collettiva.

## **Challenge Digitale Interattiva**

Descrizione: Quiz a squadre su curiosità e fatti sorprendenti sull’educazione, con punti in tempo reale (tipo Kahoot).

Durata: 30-45 min.

Materiali: PC/tablet, Kahoot o simili

Obiettivo educativo: Stimolare conoscenze, rapidità e pensiero critico.

## **Mercatino delle Competenze (Skill Swap)**

Descrizione: Scambio di abilità in 10 min tra partecipanti (es. nodo marinaio, Excel, lingua).

Durata: 45-60 min.

Materiali: Cartellini, pennarelli

Obiettivo educativo: Valorizzare competenze individuali e apprendimento peer-to-peer.

## **Reverse Mentoring**

Descrizione: I più giovani insegnano ai più anziani competenze digitali o nuove sensibilità sociali.

Durata: 30-60 min.

Materiali: PC, smartphone, materiali digitali

Obiettivo educativo: Creare ponte generazionale e scambio di conoscenze.

### **Human Library**

Descrizione: “Prendi in prestito” una persona che racconta la propria storia o esperienza professionale.

Durata: 45-60 min.

Materiali: Sedie, spazio tranquillo

Obiettivo educativo: Promuovere ascolto attivo, empatia e educazione interculturale.

### **Cineforum “Educazione nel Mondo”**

Descrizione: Proiezione di film/documentari su sfide educative globali, seguito da dibattito.

Durata: 90-120 min.

Materiali: Proiettore, schermo, film

Obiettivo educativo: Riflettere su disparità educative e sensibilizzare alla cittadinanza globale.

### **Passaporto del Sapere**

Descrizione: Taccuino personale per raccogliere idee, frasi e riflessioni durante le attività; completamento premiato.

Durata: Continuativa

Materiali: Taccuini, penne, adesivi

Obiettivo educativo: Riflessione personale, organizzazione e motivazione.

### **Capsula del Tempo del Sapere**

Descrizione: Scrivere cosa si è imparato o cosa si vuole imparare entro il 2030; conservazione in scatola da riaprire l’anno successivo.

Durata: 15-30 min.

Materiali: Fogli, scatola

Obiettivo educativo: Auto-riflessione, pianificazione e memoria futura.

### **Lettera al “Me del Futuro”**

Descrizione: Scrivere una lettera a se stessi tra 5 anni, riflettendo sulle competenze acquisite e desiderate.

Durata: 20-30 min.

Materiali: Carta, busta

Obiettivo educativo: Introspezione, pianificazione personale e consapevolezza educativa.

### **Spunti interessanti**

*Il Consiglio Fiammingo della Gioventù* è alla ricerca di tre rappresentanti internazionali dei giovani per l'UE e le Nazioni Unite. Hai un'età compresa tra i 18 e i 30 anni, sei interessato alle politiche giovanili internazionali e desideri impegnarsi attivamente in questo campo? Allora candidati entro il 3 febbraio 2026. Potresti presto rappresentare la voce dei bambini e dei giovani per due anni, sia in Belgio che a livello internazionale.

[https://vlaamsejeugdraad.be/nl/nieuws/stel-je-nu-kandidaat-als-internationaal-jongerenvertegenwoor](https://vlaamsejeugdraad.be/nl/nieuws/stel-je-nu-kandidaat-als-internationaal-jongerenvertegenwoordiger)

### *Carta europea riveduta della partecipazione dei giovani alla vita locale e regionale*

La partecipazione attiva e inclusiva dei giovani alla vita locale e regionale, sostenuta concretamente dalle autorità più vicine al territorio, è condizione essenziale per una democrazia presente e futura, capace di integrare le diversità, contrastare l'esclusione e trasformare i giovani in protagonisti reali delle decisioni e delle azioni collettive.

<https://unipd-centrodirittiumanit.it/it/archivi/strumenti-internazionali/carta-europea-della-partecipazione-dei-giovani ALLA VITA COMUNALE E REGIONALE 1992>

## Eventi UNESCO

**23 gennaio 2026, dalle 10:00 alle 13:00**

*Sede dell'UNESCO, Parigi, Francia, e webcast online*

Evento globale che riunisce giovani e studenti insieme a decisori internazionali

**Accedi per partecipare**

<https://webcast.unesco.org/events/2026-01-23-internationaldayofeducation2026/>

**23 gennaio 2026, dalle 15:00 alle 17:00**

Evento online guidato dai giovani che presenta le storie dei giovani e il loro ruolo nel promuovere un'istruzione di qualità in contesti colpiti da crisi, organizzato dalla SDG 4 Youth & Student Network in collaborazione con altre reti e partner dell'UNESCO, in particolare la UNESCO Associated Schools Network (ASPnet)

**Registrati per partecipare**

[https://unesco-org.zoom.us/webinar/register/WN\\_8ImUu1otTF-1hBkdaIsCXw#/registration](https://unesco-org.zoom.us/webinar/register/WN_8ImUu1otTF-1hBkdaIsCXw#/registration)



**L'istruzione non è solo trasmissione di conoscenze, ma continuità della civiltà.**

*(Will Durant)*