IL VELIERO PARLANTE

LINEE GUIDA 2026-27



LA MERAVIGLIA

DELL'INATTESO

Premessa alla 18° edizione

"La violenza vuole, mentre la meraviglia non vuole nulla. A questa è perfettamente estraneo il volere; le è estraneo e perfino nemico tutto quanto non persegue il suo inestinguibile stupore estatico. E, ciò nonostante, la violenza viene a romperla e rompendola invece di distruggerla fa nascere qualcosa di nuovo, un figlio di entrambe: il pensiero, l'instancabile pensiero filosofico." *Maria Zambrano*

Esploriamo il concetto di Meraviglia

"Gli uomini hanno cominciato a filosofare, ora come in origine, a causa della meraviglia."

Aristotele, Metafisica

La meraviglia nasce quando il mondo smette di apparirci ovvio. Quando ciò che vediamo, ascoltiamo o sperimentiamo non trova più una spiegazione immediata, ci accorgiamo che il nostro sapere è incompleto. È in questo spazio tra ciò che conosciamo e ciò che ancora ci sfugge che nasce il desiderio di comprendere. Per Aristotele, la meraviglia è l'origine della conoscenza; per noi può diventare l'origine di ogni percorso di ricerca, di creatività, di crescita e di apprendimento autentico.

L'idea che ispira le Linee Guida di Veliero per l'anno scolastico 2026-27 è di proporre percorsi didattici per educare sguardi e menti degli studenti a cercare le tante bellezze presenti intorno a noi, nel bello naturale e nel bello artistico, nella ricerca, nello studio e nella conoscenza. È necessario riflettere con i giovani per fornire contraltari alle violenze e alle brutalità che, troppo spesso, ingombrano il quotidiano attraverso gli schermi e che stanno tristemente affermandosi come modelli di comportamento. Vogliamo offrire occasioni per riconoscere il valore dell'uomo e della relazione, della qualità della buona comunicazione, per apprezzare le norme e la solidarietà contro l'indifferenza.

Nei nostri laboratori, seguendo le piste proposte nelle diverse Community, vorremmo far emergere nei nostri studenti l'atteggiamento dell'esploratore che cerca la bellezza intorno a sé. Cercare e riconoscere meraviglie per diventare costruttori di bellezza.

Premessa alla 18° edizione....1
Il metodo di lavoro della Rete....5
COMMUNITY ARTE....7
1. Wow!!!....8
2. Collettanee....10
COMMUNITY LEGALITA'....11
1. Raggi Diritti: La Ruota Della Dichiarazione Universale....12
2. Le Meraviglie della Costituzione: 80 Anni di Bellezza e Tutela....12
3. Vo/ti di Cittadinanza: La Democrazia in Azione....13
4. Il Giardino Dei Melograni: San Giuseppe Da Copertino Il Santo Delle Meraviglie....14
5. Salento Meraviglioso....14
COMMUNITY ADDETTI STAMPA....15
1. L'Atlante della Meraviglia....15
2. La Meraviglia In Mostra....16
COMMUNITY LINGUE....17
Percorsi Per Gli Studenti....18
Altre Proposte Didattiche Da Realizzare In Classe....18
COMMUNITY LETTURA....19
1. Scrittura Generativa....19
2. Calliope – Stregati salla Poesia....20
3. Storie Green....20
4. Il Papiro Di Clio – Sfilata Storica a Bordo di Veliero....21
5. Alice nel Paese delle Meraviglie....22
6. Me-Ra-Vi-Glia: L'arte di Guardare Due Volte....22
7. Voci Di Corridoi....23
COMMUNITY MUSICA....24
1. Veliero Canta La Meraviglia!....24
2. Cori....25
3. Col Remo - Eco Band School Festival....25
COMMUNITY ORIENTAMENTO....26
1. Vedette sul Futuro....26
2. Nosce Te Ipsum Il Capolavoro che è in Te....27
COMMUNITY INCLUSIONE....28
1. La Meraviglia della nascita!....28
2. La Meraviglia della ri-nascita!....29
3. BibliotecaIN....29
4. La meraviglia della gentilezza....30
COMMUNITY SPORT....31
1. Fascia 0-6 anni (Nido e Scuola dell'Infanzia) "Il Giardino delle Meraviglie Sensoriali"....32
2. Fascia 7-9 anni (Scuola Primaria - Primo Ciclo) "La Corsa del Caucus"; "Il Croquet della Regina

di Cuori “ Regole Sottosopra": Ispirato alla corsa in cui tutti vincono..... 32
3. Fascia 10-11 anni (Scuola Primaria - Classi Quarte e Quinte)"La Partita a Croquet di Scratch” 32
4. Fascia 12-14 anni (Scuola Secondaria di Primo Grado) "Attraverso lo Specchio della VR”..... 33
5. Fascia 15-18 anni (Scuola Secondaria di Secondo Grado)"Hackathon: Progettare la Tana del Bianconiglio"- “Lo Spettacolo del Movimento per Tutti” Un laboratorio di co-progettazione tecnologica e sociale..... 33
COMMUNITY STEAM..... 35
1. La Mostra Della Meraviglia Scientifica..... 35
2. Adotta Una Pianta Meravigliosa..... 36



Il metodo di lavoro della Rete

Il Veliero Parlante è una rete scolastica che opera nel Salento dal 2008 per realizzare innovazione metodologica privilegiando itinerari di didattica delle competenze. La rete, composta da 48 scuole di ogni ordine e grado del Salento, ha come obiettivo la Ricerca-Azione per la realizzazione di attività didattiche innovative di matrice laboratoriale.

Nelle scuole di Rete Veliero Parlante si costruiscono laboratori didattici ad alta motivazione intorno a compiti di realtà nei quali si realizzano magnifici manufatti artistici, opere uniche di grande impatto e elevatissimo valore didattico.

Le scuole della Rete Il Veliero Parlante hanno la peculiarità di aver realizzato un format che prevede l'ideazione di itinerari didattici comuni intorno a grandi tematiche, la formazione dei docenti grazie anche ai grandi partner culturali, la realizzazione delle curvature progettuali che permettono la contestualizzazione delle proposte alla specificità della singola scuola.

Ogni anno, dal gruppo dei Dirigenti Scolastici, vengono individuate le tematiche da sviluppare che attraversano tutte le aree disciplinari, come visualizzato nella mappa delle competenze. Questi percorsi vengono presentati ai Collegi dei docenti di giugno e vengono integrati nei PTOF di ciascuna scuola nella successiva fase di avvio dell'anno scolastico. Le Linee Guida di Veliero determinano la costruzione di un percorso di formazione denominato "A vele spiegate" con formatori specializzati nelle tematiche proposte afferenti ai Partner culturali della rete. A questo corso di formazione partecipano i Referenti e i docenti di Veliero di tutte le scuole in rete.

Tutte le sollecitazioni e gli approfondimenti ricevuti durante la formazione si trasformano in programmazioni didattiche specifiche in ciascuna scuola. Si tratta di progetti di laboratorio tessuti intorno a compiti di realtà che, per il grado di innovatività, risultano particolarmente motivanti per i docenti e gli alunni.

In alcuni casi, questi percorsi laboratoriali determinano la realizzazione di singole opere ed in altri concorrono alla costruzione di collettanee di particolare efficacia comunicativa e formativa.

Per realizzare in maniera più efficace lo scambio di informazioni e di esperienze si è ricorso alla metodica del cooperative learning nella variante del jigsaw classroom. I docenti, infatti, sono organizzati per Community che raccolgono le professionalità delle diverse scuole. Abbiamo creato dieci Community, ciascuna coordinata da uno o più dirigenti scolastici della Rete:

Arte: Ornella Castellano e Laura Ingrosso

STEAM: Patrizia Colella, Maristella Colella

Addetti Stampa: Terry Capone e Anna Maria Campa

Lingue: Tiziana Faggiano e Novella Pepe

Lettura: Silvia Albertone e Andrea Valerini

Musica: Maria Rosaria Manca, Daniela Savoia

Orientamento: Anna Lena Manca

Legalità: Anna Rita Carati, Paola Alemanno

Inclusione: Maria Assunta Corsini, Antonella Cazzato

Sport: Elisabetta Dell' Atti e Maria Luisa De Benedetto



La modalità di lavoro delle Community è basata sul modello della Ricerca-Azione e si sviluppa in un percorso annuale di 25 ore, con rilascio di attestato finale; la fase della Ricerca avviene con incontri di autoformazione tra docenti e dibattiti e incontri anche con esperti in modalità blended; la fase Attiva si realizza direttamente nelle scuole di appartenenza, con la realizzazione dei laboratori intorno a compiti di realtà.

Ogni Community si incontra periodicamente in forma autonoma e attiva una rete di comunicazione veloce attraverso Whatsapp, Telegram o Google Classroom.

Il risultato è un proficuo intreccio di idee, un meraviglioso dibattito didattico ed un modo nuovo di intendere il "fare scuola".

Nella terza settimana di maggio le scuole di Rete Veliero si incontrano per condividere esperienze e storie didattiche vissute nel corso dell'anno scolastico.



La diciassettesima edizione di veliero Parlante, anno scolastico 2025-26, ha visto le nostre scuole trattare il tema delle RIVOLUZIONI.

Questo il link al video racconto:

https://youtu.be/eTxoQ9LP9HQ?si=TV8kascguYhxkprz

COMMUNITY ARTE

Coordinano la Community le dirigenti Ornella Castellano e Laura ingrosso

Credere alle cose impossibili è possibile solo quando si sospende, per un attimo, l'abitudine di guardare il mondo sempre nello stesso modo.

Lewis Carroll



La meraviglia è un incontro inatteso. È ciò che interrompe l'abitudine dello sguardo e ci costringe a fermarci, a osservare, a porci domande. Nasce quando il mondo, che credevamo di conoscere, si mostra sotto una luce nuova.

Prima ancora di essere un'idea, la meraviglia è un'esperienza estetica: appartiene ai sensi, alla capacità di lasciarsi sorprendere da ciò che è bello, insolito, misterioso o semplicemente osservato con occhi diversi. È uno sguardo che si sofferma, un respiro sospeso, il silenzio che precede una scoperta, un sospiro.

L'arte è da sempre uno dei luoghi privilegiati della meraviglia. Attraverso immagini, forme, colori e invenzioni visive, gli artisti ci insegnano che la realtà non coincide sempre con ciò che appare e che ogni sguardo può aprire mondi inattesi.

In un tempo in cui tutto scorre velocemente sugli schermi e l'attenzione è continuamente sollecitata, la Community Arte invita studenti e docenti a rallentare, osservare e ascoltare. Per costruire meraviglia, e per imparare a riconoscerla e custodirla.

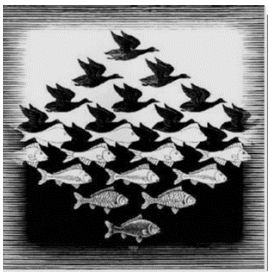
Vogliamo formare giovani capaci di abitare il mondo con curiosità, sensibilità e stupore; autentici coltivatori di meraviglia.

1. Wow!!!

Le illusioni dello sguardo

L'arte ci insegna che vedere non significa soltanto guardare. Attraverso il trompe-l'œil, le anamorfosi, le illusioni ottiche, le immagini e le prospettive impossibili, le opere di Escher e di Magritte, gli studenti esploreranno il confine sottile tra realtà e apparenza. Le immagini diventano strumenti per interrogare con ciò che vediamo e per comprendere che la conoscenza nasce spesso dallo stupore e dal dubbio.

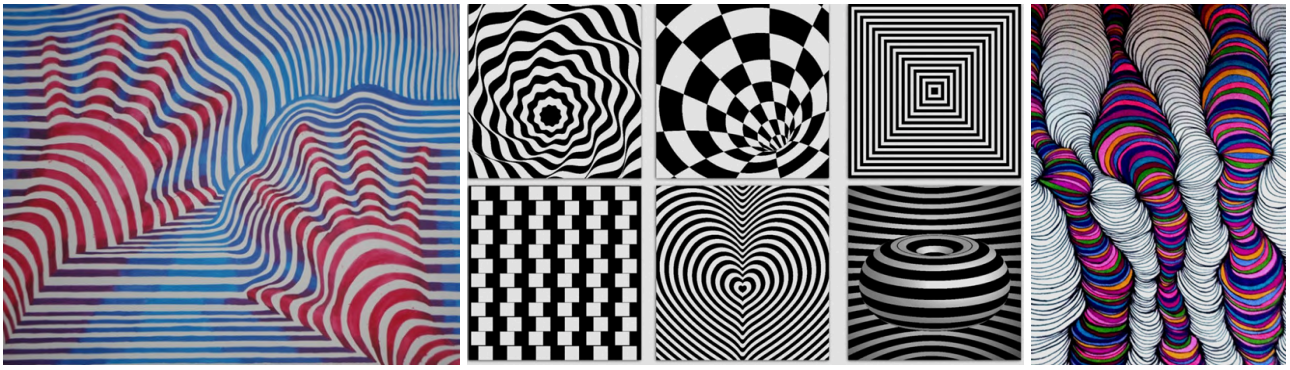





Optical Art

Linee, contrasti, geometrie e movimenti apparenti trasformano l'immagine in esperienza. L'Optical Art mostra come l'occhio possa essere ingannato e meravigliato da semplici forme geometriche. Attraverso attività laboratoriali gli studenti sperimenteranno il rapporto tra percezione, movimento e immaginazione.



Questi percorsi intendono offrire spunti di ricerca, approfondimento e sperimentazione. Le scuole potranno sviluppare liberamente elaborati grafici, pittorici, plastici, fotografici o

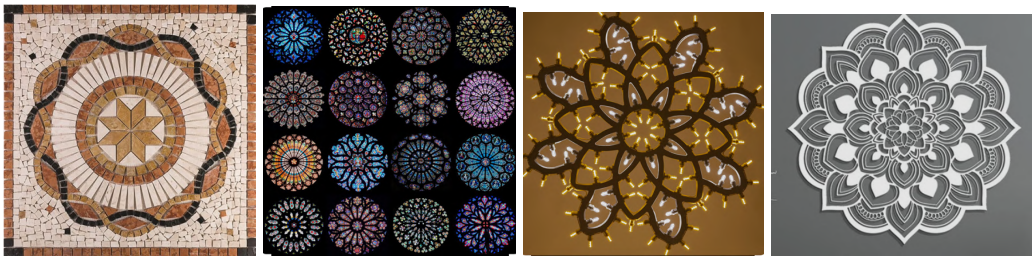
multimediali, installazioni e manufatti ispirati ai temi affrontati, da condividere ed esporre negli spazi della mostra.

2. Le collettanee

Il Rosone

Dalla ruota ai rosoni delle cattedrali, dalle forme dei fiori alle galassie, il rosone rappresenta una delle immagini più antiche e universali della meraviglia.

Ogni classe sarà invitata a realizzare un proprio rosone, interpretando liberamente il tema della Meraviglia attraverso colori, simboli, materiali e tecniche differenti. L'insieme dei lavori darà vita a una grande opera collettiva, metafora di una comunità nella quale ogni parte contribuisce alla bellezza dell'insieme.



Il Giardino delle Meraviglie

La natura è il primo luogo dello stupore. Gli studenti realizzeranno elementi vegetali reali o immaginari: piante, arbusti, siepi, fiori, essenze officinali, alberi fantastici, forme botaniche ispirate alla realtà o alla fantasia. Ogni contributo entrerà a far parte di un grande Giardino delle Meraviglie collettivo, uno spazio simbolico dove convivono biodiversità, immaginazione e creatività.



Le collaborazioni

La Community Arte si propone come uno spazio di ricerca, sperimentazione e collaborazione aperto a tutte le altre Community del Veliero. Attraverso il linguaggio delle immagini, dei materiali e della creatività, offrirà il proprio contributo alla progettazione e alla realizzazione di opere, installazioni e manufatti condivisi, mettendo competenze artistiche e laboratoriali al servizio dei percorsi interdisciplinari. Di seguito sono presentate alcune proposte di collaborazione e i principali progetti comuni che potranno essere sviluppati nel corso dell'anno.

	Ruota dei diritti Mantello delle meraviglie Giardino dei melograni Salento Meraviglioso
	Sfilata storica. Me - Ra- Vi - Glia
	Eco Band
	Nosce Te Ipsum
	Giardino delle Meraviglie
	Abbracciario Mappa della Meraviglia Nascosta

COMMUNITY LEGALITA’

Coordinano la Community le dirigenti Anna Rita Carati, Paola Alemanno

Prefazione: Attraverso lo Specchio della Cittadinanza

“A che serve un libro,” pensò Alice, “senza dialoghi e senza figure?”



Quando Lewis Carroll fa pronunciare ad Alice questa celebre frase, un attimo prima di cadere nella tana del Bianconiglio, non sta solo esprimendo la noia di una bambina. Sta tracciando, senza saperlo, una delle più grandi lezioni di pedagogia e di educazione civica: i codici astratti, le regole calate dall'alto, le leggi lette solo come elenchi di divieti sono libri "senza dialoghi e senza figure". Rischiano di annoiare, di apparire distanti, di non fecondare le coscienze dei nostri ragazzi.

La Community Legalità del Veliero Parlante, per questo anno scolastico 2026/2027, ha deciso di accogliere questa sfida: trasformare il grande testo della convivenza civile in un'opera ricca di immagini, di voci, di laboratori e, soprattutto, di MERAVIGLIA.

Siamo abituati ad associare la legalità a concetti severi: il tribunale, la sanzione, il confine. Eppure, la legalità è, nella sua essenza più profonda, la più straordinaria generatrice di meraviglia sociale che l’essere umano abbia mai concepito. È la forza invisibile che trasforma l’egoismo in condivisione, la prevaricazione in accoglienza, l'isolamento in comunità. È lo strumento che permette a ciascuno di noi di "volare" alto, oltre le paludi dell'indifferenza e dell'ingiustizia.

In questo viaggio non saremo spettatori passivi. Come Alice, attraverseremo lo specchio della quotidianità per esplorare la meraviglia dei diritti universali e della nostra Costituzione, per sporcarci le mani con la democrazia reale, per riscoprire le radici di cura nel nostro splendido territorio salentino. Ogni scuola della rete diventerà una "Fabbrica di Meraviglie Civiche", dove le regole prendono la forma di ruote che girano verso il futuro, di mantelli che proteggono dalle intemperie, di giardini che profumano di memoria e di schede elettorali che danno voce ai sogni dei ragazzi.

Prendiamo in mano il timone, apriamo le vele e lasciamoci stupire dalla bellezza del fare comunità.

🍃 Promemoria per i Naviganti: Il viaggio della Community Legalità non cerca mete astratte, ma vuole dare risposte concrete alla domanda di Alice. Questo programma è il nostro libro "con dialoghi e figure": un percorso aperto alla creatività di ogni istituto per rendere visibile la meraviglia del vivere insieme.

Le Cinque Rotte della Meraviglia: Proposte e Iniziative per le Scuole

1. Raggi Diritti: La Ruota Della Dichiarazione Universale

Partendo dallo studio della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani, ogni scuola realizza una ruota di bicicletta nella quale ciascun raggio rappresenti un diritto.



La ruota può essere realizzata con qualunque materiale e tecnica e i testi devono essere in lingua inglese. Gli studenti potranno decorare, appendere cartigli o codificare cromaticamente i singoli raggi, trasformando la ruota in un motore visivo di dignità umana.

Le ruote esposte a Veliero saranno poi trasformate in una specifica pubblicazione con la collaborazione dell'Associazione per i Diritti Umani che fornirà alle scuole i materiali di studio predisposti.

2. Le Meraviglie della Costituzione: 80 Anni di Bellezza e Tutela

Il Mantello delle Meraviglie Costituzionali: 80 anni di Bellezza e Tutela

Anche la nostra Carta Costituzionale taglia il traguardo degli ottant'anni dall'inizio dei lavori che hanno ridisegnato l'Italia. La Costituzione è il mantello democratico che tutela la nostra quotidianità.



Il Mezzo Espressivo: Il Mantello: Accogliendo la bellissima suggestione della Community Arte, ogni classe decorerà un mantello trasformandolo in un racconto visivo o in una poesia della meraviglia.

·La Metafora della Protezione: Il mantello è un indumento tradizionale che difende e ripara dalle insidie; è baluardo, accoglienza e abbraccio portatile. Nella nostra declinazione, il mantello rappresenta lo Stato Costituzionale che si interpone a difesa dei cittadini per avvolgerli e proteggerli dalle ingiustizie. Ogni sezione del mantello ospiterà l'illustrazione o il testo di un articolo fondamentale della Costituzione Italiana (con un'attenzione speciale al Dettato Costituzionale),

mostrando come la legge sia la nostra protezione più bella, radicata anche nelle trasformazioni che ha portato nel nostro Salento.

Nell’iniziativa a bordo di Veliero 2027 i mantelli saranno indossati e narrati dagli studenti

3. Vo/ti di Cittadinanza: La Democrazia in Azione

Vo/ti di cittadinanza

Dopo aver seminato creatività nel 2025/26 con l'invenzione dei loghi e dei simboli, quest'anno passiamo dalle idee alla pratica democratica. Ciascuna scuola si trasformerà in un vero **laboratorio elettorale.**

Nell'anno scolastico 2025-26 ogni scuola ha realizzato una propria scheda elettorale in formato secondo il modello allegato, immaginando 6 partiti e/o movimenti che abbiano un messaggio riferito alla pace, al benessere, all'ambiente.

Gli studenti hanno inventato simboli, loghi e nomi.

I nomi dei 6 partiti contengono nell'ordine le parole: Insieme - **Pace - Natura - Ambiente - Gentilezza - Benessere**

Ad esempio:



Durante l'anno scolastico 2026-27 in ciascuna scuola si terranno le **votazioni** utilizzando la propria scheda.
Potranno votare tutti gli studenti tra gli 8 e i 18 anni.
La modalità di voto è libera (cartacea o telematica), così come la predisposizione della campagna elettorale (rappresentanti di lista, segretari, ecc.).
È necessario costituire la Commissione elettorale per lo spoglio delle schede e la presentazione dei risultati.
Ogni scuola presenterà i risultati in un evento specifico ***Aspettando il Veliero Parlante*** e comunicherà ufficialmente i seguenti dati:

A. *Quorum* votanti
B. Voti registrati da ciascun partito

Nel corso della manifestazione saranno illustrate le modalità utilizzate per la campagna elettorale di istituto e le soluzioni adottate.
Ciascuna scuola documenterà il processo di voto effettuato attraverso **foto** e **articoli** (liberamente scelti: articoli giornalistici, podcast, rubriche radiofoniche, special televisivi, interviste, video, ecc.) con attenzione alla funzione del voto come espressione di cittadinanza attiva.

A bordo di Veliero Parlante 2027 sarà presentato il partito vincitore determinato dai dati totali di tutte le scuole e sarà esposta la documentazione di ciascuna scuola.

4. Il Giardino Dei Melograni: San Giuseppe Da Copertino Il Santo Delle Meraviglie



Ogni scuola della nostra rete custodisce un Giardino dei Melograni, uno spazio vivo dove le targhe dei giusti e dei testimoni di legalità radicano la memoria nel futuro.

L'Iniziativa — Il Santo dei Voli: Quest'anno, come "Personaggio delle Meraviglie", la Community ha scelto San Giuseppe da Copertino. Nota figura del nostro territorio, è il Santo dei voli, della purezza e del superamento delle difficoltà umane attraverso lo stupore.

Come fare: Ogni scuola arricchirà il proprio giardino piantando un melograno con una targa dedicando una riflessione, un'attività a questa figura, legando il concetto di "volo" alla capacità dei giovani di sollevarsi sopra le ingiustizie, coltivando la legalità come un'aspirazione verso l'alto.

5. Salento Meraviglioso

Delegazione FAI Lecce

La legalità è anche cura, valorizzazione e promozione del patrimonio culturale, immateriale e naturale che ci circonda. In sinergia con il FAI (Fondo Ambiente Italiano), passeggeremo nel nostro territorio con la curiosità dei grandi esploratori.

L'Iniziativa —Ogni scuola/classe sceglierà una meraviglia del proprio comune o del Salento (una leggenda nascosta, un luogo storico, un monumento, una ricetta tipica, ecc...) e racconterà la sua meraviglia su una scheda, *La Scheda del Viaggiatore,* attraverso fotografie o disegni e articoli presentati dagli Apprendisti Ciceroni.

Ci collegheremo con il progetto nazionale del FAI: *Apprendisti ciceroni sul territorio.*

La vera sfida della Community Cittadinanza sarà inserire un riferimento alla norma o alla legge (es. articoli del Codice dei Beni Culturali, l'Articolo 9 della Costituzione, vincoli paesaggistici o tutele DOP/IGP) che ha permesso la salvaguardia e la sopravvivenza di quella specifica meraviglia.

COMMUNITY ADDETTI STAMPA

Coordinano la Community le dirigenti Terry Capone e Anna Maria Campa



La Community degli Addetti Stampa riunisce docenti referenti provenienti dalle scuole della rete con l'obiettivo di sviluppare e consolidare competenze di comunicazione istituzionale, documentazione didattica e narrazione pubblica delle esperienze educative. In coerenza con il metodo di lavoro del Veliero Parlante, la Community opera secondo i principi della ricerca-azione, promuovendo la condivisione di pratiche e la produzione di materiali comuni.

Per l'edizione a.s. 2026–2027, dedicata alla meraviglia, la Community orienta il proprio lavoro verso la capacità di riconoscere, descrivere e valorizzare gli elementi di stupore, scoperta e rivelazione che emergono nei percorsi didattici delle scuole, assumendo la meraviglia come criterio comunicativo e come chiave interpretativa delle narrazioni prodotte. La Community cura la redazione dei materiali istituzionali del Veliero Parlante, supporta le scuole nella produzione di testi destinati alla comunicazione e raccoglie, seleziona, valorizza le attività della rete.

Particolare attenzione è dedicata al rilancio e al sostegno dei giornali di istituto, considerati strumenti fondamentali di cittadinanza attiva e partecipazione consapevole e alla formazione.

LA FORMAZIONE

Durante l'anno scolastico saranno promossi sia percorsi di formazione sulla scrittura istituzionale, lo storytelling educativo, la documentazione visiva e l'etica della comunicazione, sia eventi di aggiornamento con esperti del mondo della radio e del giornalismo.

1. L'Atlante della Meraviglia

L'atlante della meraviglia nasce con l'obiettivo di valorizzare lo sguardo attento, curioso e consapevole di studentesse e studenti, invitandoli a riconoscere e documentare gli elementi di meraviglia che abitano la vita quotidiana della scuola. La meraviglia è intesa come esperienza educativa che sorprende, rivela, apre nuove prospettive e genera significato. Attraverso l'osservazione, la scrittura e la narrazione visiva, le scuole sono chiamate a contribuire alla costruzione di una mappa collettiva che restituisca la ricchezza dei contesti, dei gesti, delle relazioni e delle storie che caratterizzano la rete del Veliero Parlante. L'attività promuove competenze di documentazione, comunicazione e cittadinanza attiva, favorendo una narrazione condivisa e plurale.

Proposta didattica.

Ogni scuola è invitata a individuare un luogo, un gesto, un volto, un oggetto o un'esperienza che rappresenti la meraviglia nella propria comunità scolastica e a raccontarlo attraverso un contenuto comunicativo scelto tra articolo giornalistico (max 1.800 battute), foto-narrazione (un'immagine accompagnata da un testo di 600 battute), intervista strutturata in cinque domande, reportage breve in formato video (durata massima due minuti) o microstoria di 100 parole. I contributi saranno inviati alla Community degli Addetti Stampa per la composizione dell'Atlante collettivo.

2. La Meraviglia In Mostra

"La meraviglia in mostra" mira a valorizzare la tradizione del giornalismo scolastico come strumento di documentazione, partecipazione e cittadinanza attiva, promuovendo la produzione di numeri speciali dedicati al tema della meraviglia e la riscoperta dei giornali realizzati negli anni precedenti. L'iniziativa mira a rafforzare la cultura della comunicazione nelle scuole della rete, a riconoscere il valore storico e formativo delle esperienze editoriali degli istituti e a costruire un archivio condiviso che restituisca la ricchezza delle narrazioni prodotte dalle comunità scolastiche del Salento. La mostra finale rappresenta il momento di sintesi e di restituzione pubblica di questo percorso, offrendo uno spazio espositivo dedicato ai giornali attuali e storici e contribuendo alla costruzione di una memoria comunicativa comune.

Proposta didattica.

Ogni scuola è invitata a realizzare un numero speciale del proprio giornale dedicato al tema della meraviglia e a contribuire alla raccolta dei numeri storici destinati all'archivio dei giornali scolastici del Veliero Parlante; l'attività prevede la progettazione e la realizzazione del numero speciale, la raccolta dei giornali, l'invio del materiale alla Community e la partecipazione alla mostra finale, che esporrà sia le nuove produzioni sia i giornali recuperati dagli istituti, valorizzando così la storia comunicativa delle scuole della rete.

COMMUNITY LINGUE

Coordinano la Community le dirigenti Tiziana Faggiano e Novella Pepe

"La domanda è: chi sei tu?"



La meraviglia della scoperta dell'IO, tra le pagine di un vecchio, caro libro e il testo teatrale....

Le avventure di Alice nel Paese delle Meraviglie (spesso abbreviato in Alice nel Paese delle Meraviglie) è un celebre romanzo del 1865 scritto da Lewis Carroll. La storia racconta di una bambina di nome Alice che, annoiata sulla riva di un fiume, segue un Bianconiglio cadendo nella sua tana e ritrovandosi in un mondo fantastico e surreale.

Il testo si presta a diversi livelli di lettura. Il più importante è la metafora del passaggio dall'infanzia all'età adulta. Il viaggio nel "Paese delle Meraviglie" rappresenta lo sforzo di un bambino nel comprendere le regole, spesso assurde e illogiche, del mondo degli adulti.

Ma si possono rintracciare altri punti che, a titolo esemplificativo, possono essere riassunti in questo modo:

★ La critica all'Età Vittoriana: Il romanzo è una satira sociale che prende in giro la rigidità dell'epoca, le convenzioni sociali e i metodi di insegnamento nozionistici dell'Inghilterra dell'800.

★ La ricerca dell'identità: Le continue trasformazioni fisiche di Alice, che cresce e rimpicciolisce continuamente, simboleggiano l'instabilità tipica della crescita e la confusione nel definire la propria identità.

★ Il Non-sense e la psicanalisi: Attraverso il sogno, l'autore esplora l'inconscio. I bizzarri personaggi che Alice incontra (come il Cappellaio Matto o la Regina di Cuori) rappresentano l'irrazionalità e le figure di autorità che spesso i bambini percepiscono come minacciose o incomprensibili.

ATTIVITA' PROPOSTE ALLA COMMUNITY

Come lo scorso anno, i docenti saranno coinvolti in incontri formativi relativi al testo di Lewis Carrol nella sua versione originale in Lingua Inglese, da calendarizzare.

WORKSHOP IN PRESENZA: Grazie alla Collaborazione con “La Zattera di Ulisse impresa sociale” e il Nodo GALATTICA di Gallipoli, si realizzerà un workshop teatrale basato sulle dinamiche del teatro dell’assurdo.

Percorsi Per Gli Studenti

PER LE SCUOLE DEL PRIMO CICLO: La Community propone di realizzare una performance teatrale finale nella quale ogni scuola partecipante porterà in scena una parte a scelta del libro (l’incontro con il Bianconiglio, il tè con il Cappellaio Matto ecc.) da “assemblare” in un’unica performance durante la settimana del Veliero.

PER LE SCUOLE DEL SECONDO CICLO: La Community propone di realizzare una performance teatrale finale nella quale ogni scuola partecipante porterà in scena una parte a scelta del celebre dramma di Samuel Beckett, “Waiting for Godot”, il cui titolo indica un'attesa vana e infinita di un evento, un miracolo o una persona che non arriverà mai. Le diverse parti verranno presentate in un’unica performance durante la settimana del Veliero.

Altre Proposte Didattiche Da Realizzare In Classe

Un percorso immersivo in 4 moduli per potenziare le competenze linguistiche esplorando "Alice nel Paese delle Meraviglie". Attraverso il gioco, il teatro e la traduzione creativa, i partecipanti supereranno il blocco della lingua straniera, trasformando il nonsense in un potente strumento di apprendimento.

Il programma si articola in 4 laboratori interattivi, pensati per stimolare la conversazione, l'espressione orale e l'ampliamento del vocabolario:

1. **Il Tè dei Matti: Conversazione Fluida e Idiomi**
    - Attività: Simulazione di un'ora del tè in lingua straniera. I partecipanti discuteranno di argomenti assurdi e paradossali.
    - Obiettivo: Imparare a pensare rapidamente, superando l'ansia da prestazione e acquisendo espressioni idiomatiche naturali.
2. **Oltre lo Specchio: Drammaturgia e Pronuncia**
    - Attività: I partecipanti interpreteranno i personaggi di Lewis Carroll (il Cappellaio Matto, la Regina di Cuori, il Brucaliffo) leggendo o improvvisando brevi copioni.
    - Obiettivo: Perfezionare la pronuncia, l'intonazione, il ritmo e la comunicazione non verbale.
3. **Indovinelli Senza Risposta: Ampliamento del Vocabolario**
    - Attività: Sfida basata su giochi di parole, giochi di logica e indovinelli tipici del testo.
    - Obiettivo: Arricchire il lessico con termini specifici, sinonimi e giochi linguistici della lingua target.
4. **Il Processo alle Carte: Debate e Negoziazione**
    - Attività: Un dibattito strutturato in cui i partecipanti difenderanno o accuseranno le bizzarre regole del Paese delle Meraviglie, muovendosi in un ambiente di simulazione.
    - Obiettivo: Sviluppare abilità di negoziazione, argomentazione e difesa delle proprie idee in lingua.

COMMUNITY LETTURA

Coordinano la Community i dirigenti Silvia Albertone e Andrea Valerini

La Meraviglia: Origine di ogni Scoperta



La meraviglia è il primo passo di ogni apprendimento. È lo stupore che nasce dall'incontro con ciò che non conosciamo ancora, la curiosità che spinge a osservare il mondo con occhi nuovi, il desiderio di comprendere, esplorare e immaginare.

I percorsi della Community Lettura di Veliero 2027 intendono valorizzare questa dimensione come esperienza educativa fondamentale. Attraverso la scrittura, la lettura, la ricerca, la narrazione, l'espressione artistica e l'uso consapevole delle tecnologie, studenti e docenti saranno accompagnati in un viaggio alla scoperta di nuove prospettive, nuove domande e nuove possibilità di interpretare la realtà.

Ogni proposta rappresenta una particolare declinazione della meraviglia: quella che nasce dalle parole della poesia, dalla memoria custodita dagli alberi, dal dialogo con il passato, dai mondi fantastici della letteratura o dai valori che attraversano il tempo. Un percorso comune che invita a trasformare lo stupore in conoscenza, la conoscenza in progetto e il progetto in partecipazione attiva.

1. Scrittura Generativa

La meraviglia di pensare, progettare, condividere

La Scrittura Generativa è un approccio educativo che considera la scrittura non soltanto come uno strumento di espressione, ma come una pratica capace di generare conoscenza, orientare l'azione e costruire progettualità condivise.

La meraviglia rappresenta il punto di partenza di questo processo. Ogni idea nasce infatti dalla capacità di osservare la realtà con attenzione, di porre domande, di riconoscere connessioni inattese e di immaginare nuove possibilità. Scrivere significa dare forma a questa esperienza di scoperta, trasformando intuizioni, riflessioni ed esperienze in percorsi concreti di apprendimento e di crescita.

All'interno della Community lettura, le scuole saranno accompagnate da esperti e formatori in percorsi laboratoriali dedicati alla sperimentazione della Scrittura Generativa. Le esperienze realizzate saranno successivamente condivise e presentate nell'ambito di Veliero, creando occasioni di confronto, valorizzazione e apprendimento reciproco.

2. Calliope – Stregati salla Poesia

La meraviglia delle parole



La poesia è uno dei luoghi privilegiati della meraviglia. Attraverso immagini, suoni, emozioni e simboli, le parole poetiche permettono di guardare il mondo da prospettive inattese e di cogliere significati che spesso sfuggono allo sguardo quotidiano.

Calliope invita studenti e genitori a vivere insieme un'esperienza di lettura, scrittura e interpretazione poetica nella quale la meraviglia nasce dall'incontro tra lingue, culture e generazioni diverse. Ogni poesia diventa occasione di ascolto, dialogo e scoperta reciproca.

Il progetto intende promuovere il valore educativo della poesia come spazio di incontro, ascolto e riconoscimento reciproco, favorendo l'espressione personale, la creatività e il dialogo interculturale. Attraverso le parole poetiche, gli studenti potranno esplorare identità, emozioni e appartenenze, riscoprendo la ricchezza del plurilinguismo come patrimonio condiviso.

Proposta didattica

Le scuole aderenti realizzeranno percorsi laboratoriali dedicati alla poesia, coinvolgendo studenti, famiglie e docenti in attività di scrittura, lettura espressiva e ricerca poetica anche in lingua straniera. Gli esiti dei laboratori confluiranno nella produzione di podcast originali ed esposizioni orali che raccoglieranno voci, letture, riflessioni e interpretazioni poetiche. I podcast realizzati saranno presentati e condivisi durante Veliero 2027, come testimonianza dei percorsi svolti e delle esperienze maturate dalle comunità scolastiche partecipanti.

3. Storie Green

La meraviglia degli alberi che raccontano

Ogni albero custodisce una storia. Le sue radici affondano nella memoria dei luoghi, mentre i suoi rami si protendono verso il futuro. La meraviglia nasce dalla capacità di ascoltare ciò che la natura racconta e di trasformare osservazioni, ricordi e immaginazione in narrazioni originali.

FONDAZIONE SYLVA

Gli alberi, protagonisti silenziosi dei paesaggi urbani e rurali, custodiscono storie, leggende, simboli e saperi che attraversano le generazioni. Osservarli significa entrare in contatto con un patrimonio naturale e culturale che spesso rimane nascosto agli occhi più distratti.

Il progetto intende promuovere una nuova attenzione verso gli alberi come elementi fondamentali del paesaggio e del patrimonio culturale locale, valorizzando al tempo stesso il legame tra ambiente, identità e linguaggi.

Proposta didattica

Le scuole della rete Veliero realizzeranno attività di ricerca, osservazione e scrittura dedicate agli alberi presenti nei contesti urbani e nel territorio salentino. I racconti potranno prendere ispirazione da leggende popolari, tradizioni locali, vicende storiche, testimonianze raccolte dagli studenti oppure da narrazioni di fantasia costruite intorno a un albero significativo della propria comunità.

Gli elaborati, della lunghezza massima di tre cartelle, potranno essere corredati da fotografie, disegni o altre produzioni visive. Ogni testo sarà presentato in versione bilingue, in italiano e/o lingua inglese e in dialetto come occasione di valorizzazione del patrimonio linguistico locale.

Tutti i racconti realizzati dalle classi o dai singoli studenti saranno pubblicati sul sito della Fondazione Sylva. Una selezione delle opere confluirà inoltre in una pubblicazione a stampa, testimonianza dell'impegno delle scuole nella costruzione di una cultura della sostenibilità, della memoria e della cura del territorio.

4. Il Papiro Di Clio – Sfilata Storica a Bordo di Veliero



La meraviglia del viaggio nel tempo

La storia offre l'opportunità di incontrare mondi lontani e di comprendere come donne e uomini abbiano costruito nel tempo culture, tradizioni e civiltà.

Attraverso la ricerca storica e la realizzazione di costumi ispirati alle diverse epoche, gli studenti potranno vivere la meraviglia della scoperta, immergendosi nei linguaggi, nei simboli e nelle forme di vita del passato.

L'abito, come espressione di un'epoca, diventa uno strumento per comprendere i cambiamenti sociali, culturali e artistici che hanno caratterizzato la storia delle diverse civiltà.

Proposta didattica

Ogni scuola realizzerà costumi ispirati a un periodo storico concordato all'interno della Community, accompagnandoli con attività di ricerca e approfondimento. Durante Veliero 2027, gli studenti parteciperanno alla sfilata storica presentando gli abiti realizzati e illustrandone caratteristiche e significati.

La presentazione potrà essere arricchita da immagini, musiche, brevi sequenze filmiche, testi o altri contributi multimediali utili a ricreare l'atmosfera del periodo storico rappresentato.

5. Alice nel Paese delle Meraviglie

La meraviglia dell'immaginazione



Pochi racconti incarnano il senso della meraviglia quanto il viaggio di Alice nel Paese delle Meraviglie.

Attraverso personaggi sorprendenti, ambientazioni fantastiche e situazioni paradossali, gli studenti saranno accompagnati in un percorso che unisce lingua inglese, creatività e pensiero critico.

La curiosità, il desiderio di esplorare l'ignoto e la capacità di guardare oltre le apparenze diventano strumenti per sviluppare competenze linguistiche e interpretative, scoprendo che ogni apprendimento autentico nasce dall'incontro tra conoscenza e immaginazione.

Proposta didattica

Le scuole realizzeranno percorsi di lettura, analisi e rielaborazione creativa dell'opera, con attività che potranno includere letture espressive in lingua inglese, drammatizzazioni, produzioni artistiche, storytelling digitale, podcast o brevi video.

Durante Veliero 2027, gli studenti presenteranno gli esiti del percorso attraverso performance, esposizioni o prodotti multimediali ispirati al mondo di Alice, dando vita a un viaggio collettivo tra fantasia, letteratura e apprendimento della lingua inglese.

6. Me-Ra-Vi-Glia: L'arte di Guardare Due Volte

In collaborazione con **Edulia Treccani Scuola**

La meraviglia non nasce soltanto dall'incontro con ciò che non conosciamo, ma dalla capacità di guardare con occhi nuovi ciò che pensavamo di conoscere già. È uno sguardo che si sofferma, osserva, pone domande e scopre significati inattesi nelle parole, nelle immagini, nelle storie e nella realtà che ci circonda.

Proposta didattica

Edulia Treccani Scuola propone alle scuole della Rete un percorso didattico interdisciplinare costruito attorno alla parola *meraviglia*, intesa come esperienza educativa capace di generare curiosità, ricerca e conoscenza.

Il percorso prende avvio dall'esplorazione della parola e del suo campo semantico per aprirsi a diversi linguaggi e ambiti disciplinari: dall'arte alla narrazione, dalla scrittura alla scienza. Ogni esperienza si conclude con la realizzazione di un compito autentico che restituisce forma e significato al lavoro svolto. A supporto del percorso **Edulia Treccani Scuola** metterà a disposizione materiali didattici, approfondimenti multimediali e momenti di accompagnamento dedicati ai docenti, favorendo la condivisione delle esperienze e la valorizzazione dei percorsi realizzati dalle scuole partecipanti

7. Voci Di Corridoi

In collaborazione con il
Centro Educativo Ambarabà

La scuola come non la vede nessun adulto

La scuola è fatta di lezioni e apprendimenti, ma anche di incontri, emozioni, amicizie, scoperte e piccoli momenti quotidiani che spesso sfuggono allo sguardo degli adulti. Nei corridoi, durante la ricreazione, tra i banchi e nelle relazioni che ogni giorno prendono forma, ragazze e ragazzi costruiscono esperienze che meritano di essere ascoltate e raccontate. Dare voce a queste esperienze significa riconoscere il valore educativo delle emozioni e trasformare il vissuto quotidiano in occasione di riflessione, consapevolezza e crescita.

Proposta didattica

Gli studenti saranno invitati a raccontare episodi significativi della propria esperienza scolastica attraverso un percorso di narrazione guidata. Partendo da un evento vissuto a scuola, saranno accompagnati a ricostruirlo attraverso il **Copione di Stimolazione Emozionale (CoSE)**, uno strumento che aiuta a esplorare i fattori che hanno innescato l'esperienza, i pensieri emersi, le emozioni provate, le sensazioni percepite nel corpo, i comportamenti messi in atto e le conseguenze per sé e per gli altri.

I racconti saranno successivamente rielaborati e illustrati dagli stessi studenti e confluiranno nel volume *Voci di Corridoio*, una raccolta di storie autentiche che restituirà uno sguardo sulla scuola attraverso le parole e i disegni dei suoi protagonisti.

Il progetto coinvolge i diversi ordini scolastici e si conclude con la presentazione pubblica del volume durante il Veliero Parlante 2027.

COMMUNITY MUSICA

Coordinano la Community le dirigenti Maria Rosaria Manca, Daniela Savoia

1. Veliero Canta La Meraviglia!



È DELL' ESSERE UMANO IL FIN LA MERAVIGLIA...Il sentimento dello stupore e della sorpresa come motore della conoscenza e della consapevolezza.

Circa 400 anni fa Gianbattista Marino, tra i massimi esponenti della poesia barocca, scriveva che ".. è del poeta il fin la meraviglia", intendendo la capacità (del poeta appunto) di destare suggestione e ammirazione attraverso l'uso accurato ed 'eccellente ' di iperboli, metafore, assonanze, analogie, con un effetto e uno scopo straniante dalla realtà. La meraviglia, però, da un punto di vista psicologico, si riferisce a quel senso di sorpresa, di inquietudine e incanto, determinato dal contatto con qualcosa di nuovo e inaspettato, che si ritrova nella natura, nell'arte, nella musica, nell'incontro con alcune persone e che provoca una consapevolezza "somato-psichica" di sé, dell'altro e del mondo, portando alla conoscenza e alla sapienza. Ha, in qualche modo, a che fare con l'appropriarsi della realtà, cogliendo la bellezza e, al contempo, la caducità dell'esistenza, mediante la tendenza, propria dell'essere umano, alla scoperta, che è fatta di 'ragione e sentimento '. La meraviglia, per dirla con Spinoza, è una passione lieta, contrapposta alle passioni tristi dell'odio e della rassegnazione perché conduce, come detto, alla conoscenza e, quindi, al cambiamento.

Il senso della meraviglia è fondamentale per il benessere psicologico in quanto promuove il rilascio di neurotrasmettitori e ormoni correlati all'umore positivo. avvicina al mondo, rendendolo fruibile e comprensibile nella sua bellezza, anche attraverso forme artistiche, musicali, letterarie, architettoniche raggiunte mediante la capacità di stare, ascoltare, prendersi cura e, così, scoprire!



Una MERAVIGLIA della nostra realtà meridionale è la **BANDA** ... un inestimabile patrimonio storico.

La Community della musica porterà in attenzione la realtà delle Bande, con particolare attenzione alle realtà territoriali e alla sperimentazione di suoni e combinazioni armoniche.

Le origini delle formazioni bandistiche risalgono ai complessi medievali e alle corti signorili. È durante il Risorgimento che le bande assumono un ruolo fondamentale: diventano il suono dell'identità locale e un collante per il nascente senso di appartenenza nazionale. Suonare le arie d'opera e le marcette nelle piazze era spesso l'unico modo per il popolo di ascoltare musica colta.
Grandi maestri e compositori, come Giuseppe Verdi, ne hanno intuito la potenza drammatica e sociale, scrivendo pagine indelebili per questi complessi.

Oltre alle celebrazioni cittadine, le bande continuano a innovarsi, esibendosi in contesti insoliti come i concerti in alta quota, unendo la passione per la musica all'amore per il territorio.

2. Cori

La musica e la meraviglia sono un binomio potente che unisce suoni e stupore, stimolando il rilascio di dopamina nel cervello e generando benessere ed emozioni profonde; I cantautori italiani hanno esplorato il concetto di meraviglia in tutte le sue forme: dallo stupore per la natura e il cosmo, alla contemplazione di un sentimento, fino al mistero stesso della vita. Ciascuna scuola potrà esibirsi con performance canore di cantautori che si sono cimentati con testi che rappresentino il senso della MERAVIGLIA o hanno destato MERAVIGLIA.

3. Col Remo - Eco Band School Festival

Musica che meraviglia!



La natura è il primo luogo dello stupore e da cui prendere ispirazione per creare una meraviglia di suoni e intrecci ritmici. Nel 2027 si svolgerà la tredicesima edizione del nostro festival. Le scuole sono invitate a presentarsi con band che suonano strumenti autoprodotti e senza basi musicali.

Le band si cimenteranno in performance realizzate con strumenti artigianali creati con materiali di recupero e/o unendo la voce alla parte strumentale (coro e band), onde ricreare suoni e melodie meravigliose. La kermesse si svolgerà nel mese di maggio a bordo del Veliero.

L'esibizione dell'EcoBand scolastica è il prodotto di un' Unità d' Apprendimento multidisciplinare che coinvolge più discipline e altrettanti laboratori didattici. La riproduzione di suoni e ritmi è il frutto di un'accurata ricerca che parte dalla scelta dei materiali sino alla concezione del risultato finale: la meraviglia! Ne parleremo durante i lavori della Community.

COMMUNITY ORIENTAMENTO

Coordina la Community la dirigente Anna Lena Manca



«Potresti dirmi, per favore, che strada devo prendere per uscire di qui?»

«Dipende molto da dove vuoi andare» rispose il Gatto.

«Poco m'importa, dove...» disse Alice.

«Allora non importa che strada prendi» aggiunse il Gatto.

Nel contesto di Alice nel Paese delle Meraviglie, l'orientamento è una metafora del proprio percorso di vita e della crescita personale. La celebre conversazione con lo Stregatto insegna che, prima di scegliere la strada, è fondamentale capire chi siamo e dove vogliamo andare.

Alice attraversa confusione e cambiamenti fisici, metafore delle classiche insicurezze e del bisogno di definire la propria identità.

1. Vedette sul Futuro

In continuità con le iniziative intraprese negli anni precedenti si conferma la collaborazione con UNISALENTO e gli tutti Istituti Tecnologici Superiori che operano in Puglia:

Proposta didattica: i docenti saranno accompagnati a conoscere le offerte formative delle Facoltà di Unisalento e degli ITS e a partecipare ai concorsi proposti dagli stessi.

I bandi, suddivisi in due livelli -Junior per la scuola secondaria di 1° grado e Senior per la scuola secondaria di 2° grado saranno presentati nella Community e le premiazioni delle classi vincitrici avverranno a Veliero Parlante 2026.

2. Nosce Te Ipsum Il Capolavoro che è in Te

La Community Orientamento offrirà occasioni per riflettere sul ruolo del docente orientatore; rifletteremo sul CV europeo e sulle strategie per favorire lo sviluppo delle competenze orientative dalla scuola dell'infanzia alla secondaria.

Proposta didattica: Il mio ritratto tra 20 anni Ogni studente, al termine del laboratorio orientativo, realizzerà il proprio ritratto proiettandosi nel futuro. Il disegno potrà essere realizzato con qualunque tecnica e accompagnato da una didascalia breve (max. 3 righi). Le modalità e i tempi di consegna degli elaborati saranno concordate nella Community.

COMMUNITY INCLUSIONE

Coordinano la Community le dirigenti Maria Assunta Corsini, Antonella Cazzato



La Meraviglia della nascita e... della ri-nascita!!

La Community “Arcipelago dell’Inclusione” si prefigge l'obiettivo di incidere significativamente sul superamento di pregiudizi e stereotipi di ogni genere, per rendere le nostre Comunità scolastiche sempre più inclusive. La ricerca-azione è la metodologia elettiva della rete ed è estremamente funzionale al nostro obiettivo, dal momento che si basa sulla condivisione delle visioni pedagogiche e delle pratiche didattiche di cui sono portatori i docenti che vi partecipano, giungendo alla produzione di elaborati che diventino patrimonio comune e preziosa documentazione di processi.

1. La Meraviglia della nascita!

La nascita è sicuramente l’esperienza che, più di ogni altra, suscita l’emozione primaria della meraviglia, che si traduce poi in un profondo sentimento, carico di gioia ma anche di timore, in quanto sollecita negli adulti anche il senso di responsabilità nei confronti del/la bambino/a che è venuto/a alla luce!!

Il mondo psicologico del bambino è fortemente influenzato già durante la fase di vita intrauterina dal legame con la madre, attraverso la trasmissione del patrimonio genetico, che a sua volta viene modificato da fattori di tipo *epigenetico*, come lo stile di vita condotto dalla madre e da fattori ambientali, che funzionano da “interruttori” in grado “accendere” o “spegnere” i geni stessi.

La fase della ricerca consentirà di indagare tali meccanismi scientifici e psicologici che suscitano ammirazione e stupore in adulti e bambini, in quanto manifestano in ultima analisi il “mistero” insito in ogni essere umano, ma, in una certa misura applicabile anche più in generale ai viventi e all’armonia della natura.

La fase della azione prevederà un percorso comprendente visione di filmati, nell’ambiente delle aule immersive dei nostri Istituti, letture ad alta voce, osservazioni di germinazione di semi direttamente in natura e condivisione di narrazioni personali, su base spontanea, che porteranno alla produzione di elaborati quali poesie, brevi testi narrativi e prodotti grafico-pittorici.

2. La Meraviglia della ri-nascita!

Quest'anno, in continuità con gli anni precedenti, si riprenderà il tema della disabilità, intesa come ri-nascita, ossia come opportunità e non come mancanza.

La disabilità infatti diventa risorsa nella misura in cui il portatore di una qualche forma di disabilità la viva come una sfida personale che lo spinga verso il superamento del limite e la realizzazione piena di vita.

Purtroppo oggi si assiste ad espressioni di bullismo nei confronti di alunni disabili, palesando preoccupanti forme di analfabetismo emotivo. Pertanto è importante sviluppare nelle scuole iniziative volte a sensibilizzare al riconoscimento dell'unicità dell'altro come fonte preziosa di arricchimento personale e sociale.

La fase della ricerca consisterà in alcuni incontri con rappresentanti di associazioni che si occupano di specifiche disabilità o con professori di didattica e pedagogia speciale. Gli incontri avranno carattere esperienziale, per consentire al gruppo di docenti di simulare situazioni di privazione di un senso o dell'uso di un organo (nel caso della disabilità motoria).

La fase della azione prevederà l'ascolto di testimonianze dirette o indirette da parte di persone disabili che siano riuscite a trasformare un potenziale deficit in risorsa, ma anche esperienze formative come quella con i *cani guida*, o come il *frame running* o il torneo di *baskin.*

Tali attività potranno suggerire diversi tipi di elaborati a scelta, fra cui *cortometraggi, albi tattili illustrati per l'infanzia e libri con testo a fronte in Braille, ecc...*

3. BibliotecaIN



Durante l'annualità 2025/26 è stata avviata la realizzazione della Biblioteca dell'inclusione, nata per documentare le attività e i prodotti realizzati in questa Community, destinata dunque ad arricchirsi ogni anno di nuovi lavori.

La fase della ricerca prevederà un incontro sul tema della documentazione dei processi.

La fase dell'azione prevederà la compilazione di un catalogo dei diversi elaborati relativo ai percorsi realizzati dalle diverse scuole.

Essa infatti costituirà memoria viva dell'attività della Community, permettendo ai docenti che si avvicenderanno nelle nostre scuole di attingere alla documentazione, rivisitando e attualizzandola secondo il bisogno del momento.

4. La meraviglia della gentilezza

L'obiettivo di questa progettualità è tracciare una rotta alternativa all'iperconnessione artificiale, per rieducare i ragazzi alla grammatica degli affetti reali, alla sacralità dell'attesa e alla riscoperta della bellezza invisibile. Contrastare la povertà educativa più invisibile e pericolosa del nostro tempo, ovvero la perdita della capacità di meravigliarsi e di entrare in contatto profondo con l'altro. I social network ci avevano promesso un mondo senza distanze, ma ci hanno restituito una solitudine amplificata, dove l'iperconnessione digitale si traduce spesso in isolamento emotivo.

La fase della ricerca prevederà un incontro con esperto.

La fase dell'azione : Riconquistare la grammatica del corpo - creazione dell'"Abbracciario": un dizionario illustrato o un grande libro pop-up in cui ogni pagina esplora una sfumatura del calore umano (l'abbraccio della pace, quello del bentornato, quello silenzioso)

"Mappa della Meraviglia Nascosta", una cartografia alternativa del territorio che non indica i negozi o le strade principali, ma i luoghi dove fermarsi a stupirsi.

COMMUNITY SPORT

Coordinano la Community le dirigenti Elisabetta Dell' Atti e Maria Luisa De Benedetto



"La Meraviglia dell'Oltre: Corpo, Movimento e Sport, Digitale e Inclusione nel Paese delle Meraviglie inclusive"

La Tana di Bianconiglio: luogo senza barriere!

NUCLEO CENTRALE: Lo sport inclusivo nel paese delle meraviglie. Sport, inclusione e digitale.

La "meraviglia" come ribaltamento delle regole e superamento del limite. La tana del Bianconiglio come metafora del mondo digitale e dello sport inclusivo, dove ogni diversità trova il proprio spazio." Nel romanzo di Lewis Carroll, il "Paese delle Meraviglie" è un luogo dove le regole logiche saltano, dove l'assurdo diventa normale e dove i corpi cambiano forma continuamente (ci si rimpicciolisce, ci si allunga). Unire il tema di Alice nel Paese delle Meraviglie con sport, inclusione e digitale sotto la lente della meraviglia significa esplorare come la tecnologia e l'attività fisica possano abbattere le barriere, amplificare le capacità umane e generare quello stupore che nasce dallo scoprire che *"posso farcela anche io"*. Lo sport inclusivo, unità al digitale che diventa ambientale ed immersivo, fa divenire la "Tana del Bianconiglio" uno spazio dove i limiti fisici della realtà quotidiana si azzerano, permettendo a chiunque di vivere la meraviglia del movimento e del gioco alla pari. La Meraviglia non solo un concetto estetico ma gancio cognitivo e emotivo gli studenti provano quando vedono la tecnologia non come uno strumento di isolamento, ma come un amplificatore di empatia e possibilità umane.

Come sarebbe lo sport inclusivo nel Paese delle Meraviglie? Alice si meraviglia perché il mondo intorno a lei cambia continuamente regole. Nello sport inclusivo supportato dal digitale, la meraviglia è la stessa: scopriamo che le regole rigide dello sport tradizionale ("vince il più forte/veloce") possono essere ridisegnate per creare un mondo in cui la diversità è la vera protagonista del gioco. Da questa semplice sollecitazione, possono scaturire percorsi didattici motivanti, dove favorire il protagonismo attivo dello studente, valorizzare gli sport inclusivi e integrati: il Baskin - basket inclusivo, il Sitting volley o il torball; i giochi al buio; creare una Escape Room Sportiva, adattabile per età e livelli di difficoltà.
Come può la tecnologia rendere inclusivo lo sport? Da tale sollecitazione emergono spunti di connessione interdisciplinari che aprono all'integrazione delle tecnologie digitali in campo sportivo in chiave di accessibilità: il digitale è ambientale ed immersivo. L'Universal Design, l'etica digitale, l'accessibilità e la cittadinanza attiva. La gamification e la creazione di regole inclusive in ambienti di

apprendimento sportivo: *come si progetta un'Escape Room Sportiva, diversificata per età e livelli di difficoltà?*; *come si modifica una struttura sportiva o un'attrezzatura reale per renderla accessibile a tutti*? Sperimentare forme di allenamento inclusivo ad alto livello, introdurre al coding tangibile (robotica educativa senza schermi) per creare "regole assurde ed inclusive"; creare percorsi di progettazione e prototipazione, utilizzando software di modellazione 3D alcune delle proposte che si potranno sviluppare.

Metafora letteraria: Nel capitolo III di Alice, gli animali devono asciugarsi e organizzano una corsa (la *Caucus-race*). Non c'è un percorso preciso, ognuno comincia a correre quando vuole, si ferma quando vuole e, alla fine, "Tutti hanno vinto e tutti devono ricevere un premio". È la metafora perfetta dell'inclusione totale. Progettare in palestra uno sport totalmente nuovo, ispirato alla Corsa del Caucus o al *Croquet della Regina di Cuori*, dove le regole classiche sono sovvertite per fare in modo che le caratteristiche di ognuno (la lentezza, la forza, la precisione) siano indispensabili per la squadra.

PROPOSTE PER ETA'

1. Fascia 0-6 anni (Nido e Scuola dell'Infanzia) "Il Giardino delle Meraviglie Sensoriali"

Il focus: La meraviglia sensoriale, il corpo magico e l'orizzonte digitale passivo/narrativo (senza schermi diretti per i più piccoli). Le regole non esistono: si gioca per esplorare lo spazio. L'inclusione è naturale, basata sull'aiuto reciproco a superare un ostacolo. La Meraviglia è....Scoprire che il proprio corpo può "cambiare dimensione" nello spazio attraverso il gioco di luci e ombre proiettate.

2. Fascia 7-9 anni (Scuola Primaria - Primo Ciclo) "La Corsa del Caucus"; "Il Croquet della Regina di Cuori " Regole Sottosopra": Ispirato alla corsa in cui tutti vincono.

Il focus: Il gioco simbolico, le prime regole magiche e l'interazione digitale attiva ma protetta. Come la riscrittura delle regole sportive tradizionali permetta a studenti con abilità diverse di giocare insieme, valorizzando il ruolo e la "meraviglia" del potenziale di ognuno. La Meraviglia è....Vedere un piccolo oggetto tecnologico che esegue esattamente i comandi motori pensati dal gruppo.

3. Fascia 10-11 anni (Scuola Primaria - Classi Quarte e Quinte)"La Partita a Croquet di Scratch"

Il focus: Il pensiero computazionale applicato, lo sport integrato e la creazione di contenuti. Ispirato alla bizzarra partita della Regina, sperimentare sport integrati reali; sperimentare cosa significa giocare "con i sensi dell'altro", scoprendo che la disabilità richiede solo regole diverse, non meno divertimento. La Meraviglia è....: Diventare creatori del proprio gioco digitale usando il movimento del proprio corpo.

4. Fascia 12-14 anni (Scuola Secondaria di Primo Grado) "Attraverso lo Specchio della VR”

Il focus: La consapevolezza del limite, la realtà virtuale e lo storytelling inclusivo. Tornei di *Exergames* utilizzando controller inclusivi o configurazioni adattive. Ragazzi con diverse abilità motorie competono o cooperano nello stesso spazio virtuale alla pari. Utilizzo della realtà aumentata, app di video-analisi del movimento per capire la biomeccanica del gesto atletico, e creazione di Podcast audio per documentare l'esperienza e raccontare storie di riscatto sportivo. La Meraviglia è...: L'azzeramento delle differenze fisiche all'interno dell'ambiente virtuale: lo schermo/visore diventa lo specchio in cui tutti sono ugualmente capaci.

5. Fascia 15-18 anni (Scuola Secondaria di Secondo Grado)"Hackathon: Progettare la Tana del Bianconiglio"- “Lo Spettacolo del Movimento per Tutti” Un laboratorio di co-progettazione tecnologica e sociale.

Il focus: *Come la tecnologia rende lo sport accessibile, creando "meraviglia" attraverso il superamento del limite fisico*? L'Universal Design, l'etica digitale, l'accessibilità e la cittadinanza attiva. I ragazzi lavorano sul concetto di *Universal Design*: come si modifica una struttura sportiva o un'attrezzatura reale per renderla accessibile a tutti. Sperimentano l'allenamento inclusivo ad alto livello. Progettazione e prototipazione, utilizzano software di modellazione 3D. Analisi degli sport paralimpici e progettazione di protesi high-tech. Lo stupore di vedere il corpo umano che si estende grazie alla tecnologia.

"Il Giro del Mondo in un Pixel" (Realtà Virtuale ed E-Sports Inclusivi)

Focus: Abbattere le barriere geografiche e fisiche per fare squadra. La meraviglia di trovarsi nello stesso luogo pur essendo distanti. La Meraviglia è...: Lo stupore intellettuale di capire che l'inclusione non è un atto di bontà, ma una sfida ingegneristica, logica e di design. Cambiare le regole del mondo reale attraverso il pensiero critico e digitale.

"Storytelling Olimpico: La Meraviglia del Riscatto"

Focus: Raccontare le storie di sport che hanno cambiato il mondo attraverso i media digitali. Ricerca di figure storiche o contemporanee che hanno usato lo sport come strumento di riscatto sociale o inclusione (es. Bebe Vio, Jesse Owens, la storia degli Special Olympics). La meraviglia nasce dall'emozione dell'impresa sportiva e umana.

"Attraverso lo Specchio Digitale" (Realtà Virtuale ed Exergaming)

Come Alice entra in un mondo capovolto passando attraverso lo specchio, gli studenti entrano in una dimensione digitale dove la disabilità o la goffaggine fisica non sono più un limite. Focus: Praticare sport attraverso simulatori digitali o visori VR. In questo "Paese delle Meraviglie" tecnologico, un alunno in carrozzina può sfidare i compagni in una gara di ballo. Utilizzo di interfacce assistive e tecnologie adattive. Gli studenti scoprono la "meraviglia" di un software che si adatta all'utente, e non viceversa.

"Il Cappellaio Matto e l'Arte del Podcast" (Storytelling della diversità)

Metafora letteraria: Il Cappellaio Matto, il Leprotto Marzolino e il Ghiro sono "matti" perché non rispondono alle convenzioni sociali della realtà. Eppure, nel loro mondo, la loro logica ha perfettamente senso. La meraviglia sta nel cambiare punto di vista.. Intervistare (o ricercare le storie di) atleti paralimpici o sportivi che hanno dovuto "cambiare logica" per praticare la loro passione (pensa a Bebe Vio o ad atleti neurodivergenti). Persone che la società considerava "fuori dagli schemi" e che nello sport hanno trovato il loro Paese delle Meraviglie. Creazione di un Podcast digitale o di un audiolibro intitolato *"Storie dal Paese delle Meraviglie Sportive"*.

COMMUNITY STEAM

Coordinano la Community le dirigenti Patrizia Colella, Maristella Colella

La Meraviglia Scientifica



La Community STEM riunisce docenti referenti provenienti dalle scuole della rete con l'obiettivo di sviluppare e consolidare competenze di pensiero scientifico, progettazione sperimentale e narrazione della conoscenza. In coerenza con il metodo di lavoro del Veliero Parlante, la Community opera secondo i principi della ricerca-azione, promuovendo la condivisione di pratiche didattiche e la produzione di materiali e oggetti comuni.

Per l'edizione a.s. 2026–2027, dedicata alla meraviglia, la Community orienta il proprio lavoro verso la capacità di riconoscere, praticare e comunicare lo stupore che abita il fare scienza. La meraviglia scientifica è intesa come esperienza che apre domande, rivela l'invisibile e trasforma lo sguardo sul mondo — in laboratorio, in aula, nel territorio e nel cosmo. La Community coordina la produzione degli oggetti scientifici delle scuole della rete, supporta i docenti nella progettazione degli esperimenti e raccoglie, seleziona, valorizza le attività realizzate.

La Formazione

Nella formazione particolare attenzione sarà dedicata all'avventura spaziale come orizzonte simbolico e scientifico del nostro tempo, all'integrazione della geografia come strumento per leggere la Terra e l'universo in relazione, e alla promozione di un accesso pieno e consapevole delle ragazze alle carriere scientifiche e tecnologiche.

Sarà anche supportata la didattica STEM per obiettivi di meraviglia: laboratori metodologici sulla progettazione di esperimenti visivamente e concettualmente potenti, sull'uso della domanda come dispositivo didattico,

1. La Mostra Della Meraviglia Scientifica

La mostra della meraviglia scientifica nasce con l'obiettivo di raccogliere e valorizzare gli oggetti, gli esperimenti e i dispositivi scientifici realizzati dalle scuole della rete, restituendo la ricchezza e la varietà del fare scienza nei contesti educativi del territorio. La meraviglia scientifica è intesa come esperienza che sorprende, rivela leggi nascoste, rende visibile l'invisibile e genera domande nuove. Attraverso la costruzione, la documentazione e la narrazione degli oggetti realizzati, le scuole sono chiamate a

contribuire alla costruzione di un patrimonio collettivo che mostri come la scienza sia, prima di tutto, un atto di curiosità e di sguardo.

Proposta didattica.

Ogni scuola è invitata a progettare e realizzare almeno un oggetto scientifico meraviglioso — un esperimento, un modello, uno strumento, un'installazione — da documentare attraverso una scheda tecnica (descrizione del principio scientifico, materiali, procedimento, risultato atteso), una narrazione fotografica o video che restituisca il processo di costruzione, e un testo breve — massimo 800 parole — che racconti la storia scientifica e umana dietro l'oggetto, con attenzione esplicita alla presenza o all'assenza delle ragazze in quel campo del sapere. I contributi saranno inviati alla Community STEM per la composizione dell'Archivio collettivo, pubblicato nella piattaforma della rete e presentato alla mostra finale.

Titolo dell'esperimento	Ordine di scuola
Bottiglia di Cartesio	Fino ai 10 anni / scuola primaria con supervisione
Bottiglia di Leida	Fino ai 10 anni / scuola primaria con supervisione
Treno Elettromagnetico	Fino ai 10 anni / scuola primaria con supervisione
Caleidoscopio	Fino ai 10 anni / scuola primaria con supervisione
Camera Oscura	Fino ai 10 anni / scuola primaria con supervisione
Ologramma con Smartphone	Fino ai 10 anni / scuola primaria con supervisione
Ferrofluido	Secondaria di primo grado
Motore Stirling fatto in casa	Secondaria di secondo grado
Girandola Solare (Radiometro di Crookes)	Secondaria di secondo grado
Giardino Chimico	Fino ai 10 anni / scuola primaria con supervisione
Cella Solare di Grätzel (DSSC)	Secondaria di primo grado

2. Adotta Una Pianta Meravigliosa

Botanica • Etnobotanica • Mito • Storia • Illustrazione

La proposta didattica

Ogni scuola è invitata a scegliere una pianta dal catalogo proposto (o a proporne una propria, con motivazione) e a “adottarla” per l’anno scolastico: osservarla, studiarla, raccontarla e illustrarla.

La scheda botanica

Ogni gruppo realizzerà una scheda strutturata che comprenda:

- nome comune, nome scientifico (con autore), famiglia botanica
- descrizione morfologica: portamento, foglie, fiori, frutti
- habitat e distribuzione, con attenzione alla presenza in Salento
- calendario fenologico (quando fiorisce, fruttifica, si può osservare)
- usi storici, etnobotanici, medicinali, alimentari
- dimensione mitica, culturale o letteraria
- curiosità scientifica: un fenomeno, un adattamento, una chimica particolare

L'elaborato narrativo

Un testo breve — massimo 800 parole — che racconti la storia scientifica e umana della pianta adottata: un incontro, un mito, una scoperta, un uso dimenticato. Con attenzione esplicita alla presenza o assenza delle donne nella storia di quella pianta — erboriste, guaritrici, scienziate botaniche.

L'illustrazione botanica

Un'illustrazione in stile tradizionale realizzata a mano o con tecniche miste, ispirata alle tavole degli erbari storici (da Mattioli a Malpighi, da Sibthorp al Nuovo Atlante di Botanica di Saccardo). L'illustrazione deve includere:

- habitus generale della pianta
- dettagli morfologici ingranditi: sezione del fiore, seme, frutto
- indicazioni scritte a mano dei nomi delle parti
- eventuale scala grafica o indicazione delle dimensioni reali

Non si richiede perfezione tecnica, ma accuratezza scientifica e cura dello sguardo. Il bello di un erbario è che ogni disegno testimonia un incontro reale con la pianta.

La restituzione

I contributi di ogni scuola saranno inviati alla Community STEM per la composizione dell'Archivio collettivo, pubblicato nella piattaforma della rete e presentato alla mostra finale.

Ogni contributo completo comprende:

- la scheda botanica (formato digitale editabile)
- l'elaborato narrativo (massimo 800 parole)
- l'illustrazione botanica
- una narrazione fotografica breve del processo: l'incontro con la pianta, il laboratorio di illustrazione, la ricerca

I materiali raccolti comporranno un Erbario Collettivo della Rete — un patrimonio comune che mostri come la botanica sia, prima di tutto, un atto di curiosità e di sguardo sul territorio.

Nota metodologica

L'illustrazione botanica tradizionale non è un esercizio artistico fine a se stesso: è uno strumento cognitivo. Disegnare una pianta obbliga a guardarla davvero — a notare il numero dei petali, la

disposizione delle foglie, la simmetria del fiore. Per secoli, prima della fotografia, i botanici comunicavano le loro scoperte solo attraverso illustrazioni. Linneo classificava le specie anche in base alla qualità dei disegni.

Si consiglia di partire dall'osservazione diretta: portare la pianta in classe, o uscire a osservarla nel territorio. Prima il disegno dal vero, poi la ricerca. La meraviglia nasce dall'incontro reale, non dalla scheda Wikipedia.

Contatti:

La scuola capofila di Rete Il Veliero Parlante è l'Istituto Comprensivo "magistrato G. Falcone" Via Regina Isabella 73043 Copertino Lecce.

veliero@comprensivofalconecopertino.it

https://www.comprensivofalconecopertino.it/veliero/

https://www.facebook.com/ilvelieroparlante

A Vele Spiegate: le Community Veliero

Ciascun docente interessato a inserirsi nelle Community di Veliero compila il seguente modulo:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeFsY4QDEqPBiTQ4R8x2wjMY917Pj_53ks4v9kXuFlnWlLw7Q/viewform?usp=publish-editor

Copertino, 23.06.2026

LA DIRIGENTE SCOLASTICA
Ornella Castellano