



## PROJECT SUMMARY

- PROGETTO
- OBIETTIVI
- OPPORTUNITÀ
- FASI DI ATTIVITÀ
- DESTINATARI DEL PROGETTO
- RISORSE COINVOLTE
- COME PARTECIPARE
- COSTI
- CONTEST FINALE E PREMI

**NB:** clicca sulle voci dell'elenco per andare direttamente al capitolo interessato.

## ➤ **PROGETTO** ([>>> torna indietro](#))

Il progetto editoriale "**Alla Ricerca dei Tesori Vesuviani**" è ideato e prodotto da *Esseci Cooperativa Editoriale*. Alla sua prima edizione nel territorio campano, il progetto rappresenta un *format* incentrato su di un **Album di figurine** che ritraggono le bellezze del territorio ed è rivolto principalmente agli studenti delle Scuole Primarie (ma anche Secondarie) in considerazione delle finalità didattiche e pedagogiche di cui è strumento e veicolo.

L'idea è stata già sviluppata con enorme successo in altre province italiane, raccogliendo consensi e adesioni nella maggioranza degli Istituti Scolastici che ne hanno considerato e apprezzato l'alto valore didattico ed educativo, finalizzato non solo alla conoscenza e al rispetto della propria provincia ma anche a rinforzare, nei piccoli alunni, il processo di identificazione e appartenenza al territorio nel quale vivono.

Insegnanti e genitori si uniscono per stimolare e sviluppare nel bambino il **desiderio di scoprire e comprendere** l'infinita ricchezza di una terra unica in Italia, come la vasta area vesuviana, esplorando l'arte, la cultura, la storia, ma anche i paesaggi, i prodotti della terra, il folklore e l'enogastronomia.

Al progetto è associato un **Concorso a Premi** che prevede una giornata evento in cui gli Istituti finalisti parteciperanno per aggiudicarsi una serie di Premi destinati alle Scuole e/o agli alunni (Premio individuale).

L'iniziativa, totalmente gratuita per gli Istituti Scolastici aderenti, prevede l'acquisto assolutamente **facoltativo** di pacchetti di figurine da attaccare sull'Album e la partecipazione di Aziende del territorio che, con il loro contributo, interverranno in qualità di Sponsor a sostegno dei giovani utenti, regalando loro un determinato quantitativo di pacchetti. Il ricavato sia della vendita delle figurine sia della partecipazione degli Sponsor verrà destinato a sostenere i costi di finanziamento dell'iniziativa compreso il montepremi finale.

Si fa presente, infine, che il Progetto è stato accolto con parere favorevole da **INVITALIA**, l'agenzia nazionale per lo Sviluppo

d'impresa di proprietà del Ministero dell'Economia, rientrando nel bando "**Cultura crea**" condividendone le finalità educative legate alla valorizzazione e promozione del territorio.

## ➤ **OBIETTIVI** ([>>> torna indietro](#))

Il progetto "**Alla Ricerca dei Tesori Vesuviani**" mira ad avvicinare gli studenti alla conoscenza del vasto territorio comprendente l'area circostante il Vesuvio attraverso un'esperienza ludica quale può essere la compilazione di un Album di figurine. In tale processo, tuttavia, è essenziale l'impulso degli Istituti Scolastici che esercitano un ruolo decisivo nel processo di formazione e di apprendimento dell'alunno.

L'idea, incentrata sull'interesse che una raccolta di figurine suscita solitamente in ambito familiare, è quella di coinvolgere le Istituzioni Scolastiche affinché siano il soggetto propulsore di questo particolare "approccio didattico" che passa attraverso il gioco per arrivare all'apprendimento della realtà locale in modo semplice ma non meno approfondito.

Le finalità del progetto possono essere sintetizzate in tre punti:

- **conoscenza e valorizzazione del territorio;**
- **riscoperta e consapevolezza dell'informazione autorevole e di qualità;**
- **interazione e collaborazione studente/scuola/famiglia in tutte le fasi dell'iniziativa.**

Va sottolineata l'importanza di una riscoperta dell'esperienza vera, concreta e autentica. Lo studente attraverso l'Album e le figurine tocca con mano, legge, cerca posti, luoghi, leggende e personaggi del proprio territorio la cui conoscenza, al giorno d'oggi, è stata superata dalla maggior forza attrattiva e comunicativa delle grandi mete turistiche e culturali di livello internazionale.

L'iniziativa ha finalità didattiche e sociali, favorendo l'aggregazione familiare nella conoscenza del proprio territorio.

## ➤ **OPPORTUNITÀ** ([>>> torna indietro](#))

1) Per gli **STUDENTI** rappresenta un modo efficace ed empatico (album, figurine, gioco) per valorizzare e potenziare la conoscenza di bellezze, tesori e personaggi della propria terra. Attraverso il gioco, l'interazione e la competizione lo studente avrà la possibilità di acquisire un rapporto più consapevole e autentico con tutto ciò che circonda la sua vita.

2) Le **FAMIGLIE** avranno l'opportunità di condividere con i ragazzi un gioco tradizionale (le figurine) contraddistinto dall'importante valore didattico e pedagogico rispetto ad altre collezioni. A tal proposito si ricorda che gli studenti potranno ricevere le figurine in regalo durante le visite programmate negli Istituti da parte dei promotori del progetto. Altresì, sarà possibile trovarle anche all'interno di attività commerciali locali che aderiranno all'iniziativa come Sponsor, un modo efficace per ridurre notevolmente i costi a carico delle famiglie.

3) Gli **ISTITUTI** partecipando all'iniziativa faranno sistema con Istituzioni locali, Comuni, Enti, esercizi commerciali e simili e concorreranno allo sviluppo dell'iniziativa in termini di visibilità e partecipazione; le Scuole inoltre potranno ricevere, in base al numero di Album completati dai propri studenti e alla classifica al termine del Contest finale, una serie di premi in voucher spendibili in servizi per la Scuola e/o materiale didattico.

Gli Istituti partecipanti avranno anche una parte di autonoma partecipazione al progetto, attraverso la realizzazione – tramite il lavoro degli studenti in classe – di elaborati sulle bellezze del proprio territorio di appartenenza. L'insieme di questi elaborati, redatto interamente dagli studenti con l'ausilio dei docenti, costituirà un libro che verrà pubblicato al termine del progetto. I giovani alunni diventano scrittori, per divulgare e promuovere il proprio comune e il proprio territorio.

## ➤ **FASI DI ATTIVITÀ** ([>>> torna indietro](#))

L'iniziativa "Alla Ricerca dei Tesori" si articola attraverso **due distinti momenti**:

- **FASE 1 – novembre 2019/maggio 2020**  
avrà inizio a novembre con la distribuzione **gratuita** degli Album, nelle edicole e nelle Scuole dell'area vesuviana aderenti al progetto, e terminerà a maggio 2020. In questo lasso di tempo si svolgerà la **compilazione degli Album**, da parte degli alunni, tramite la **raccolta di figurine**;
- **FASE 2 – maggio 2020**  
si svolgerà a maggio in una location del territorio, attraverso la realizzazione del "**Contest finale dei Tesori**" durante il quale gli alunni si sfideranno in una serie di gare di conoscenza e abilità alle quali parteciperanno gli Istituti Scolastici che avranno aderito all'iniziativa. Ogni Istituto sceglierà i propri rappresentanti tra gli alunni che avranno manifestato il maggior interesse verso il progetto e saranno quindi maggiormente pronti per la competizione finale. Sarà cura degli insegnanti formare la squadra dell'Istituto in considerazione dell'impegno e del lavoro svolto nelle varie classi.

Durante i mesi di raccolta delle figurine, verranno programmati degli interventi a rotazione presso i singoli Istituti da parte del nostro team di lavoro che coinvolgerà gli studenti in un'atmosfera ludica finalizzata all'apprendimento e alla comprensione del progetto. Verranno proiettati video sulle bellezze del territorio, verranno realizzati dei piccoli quiz per testare l'apprendimento raggiunto dai giovani alunni, si regaleranno gadget.

## ➤ **DESTINATARI DEL PROGETTO** ([>>> torna indietro](#))

- **Istituti Comprensivi** di Fascia primaria e secondaria di Primo grado dell'area vesuviana;
- **Comuni** di: Boscoreale, Boscotrecase, Ercolano, Massa di Somma, Ottaviano, Pollena Trocchia, San Giuseppe Vesuviano, San Sebastiano al Vesuvio, Terzigno, Torre del Greco, Tre Case, Cercola, Pompei, Portici, S.Giorgio a Cremano, Torre Annunziata, Nola, Palma Campania, San Gennaro Vesuviano; Gragnano e i Monti Lattari;

- **Istituzioni:** Regione Campania, Comuni e Provincia di Napoli, Proloco, enti e aziende speciali di promozione turistica.

## ➤ **RISORSE COINVOLTE** ([>>> torna indietro](#))

- **Esseci Cooperativa editoriale:** segreteria di coordinamento, redazione interna, direzione creativa e reparto grafico, consulenti tecnici esterni;
- **Sponsor:** esercizi commerciali, aziende del territorio, grandi player a livello nazionale.

## ➤ **COME PARTECIPARE** ([>>> torna indietro](#))

La partecipazione al progetto da parte delle Scuole è **totalmente gratuita**. Avrà inizio con la distribuzione degli Album presso ciascun Istituto Comprensivo che dovrà comunicare per iscritto la propria volontà di adesione all'iniziativa tramite un modulo che verrà inviato a mezzo mail. In esso ciascuna scuola indicherà il numero di alunni totale che parteciperà al progetto. L'adesione al format e al Contest finale sarà definita in modo puntuale all'interno di un **Regolamento** ufficiale che conterrà anche tutte le informazioni sulle modalità di svolgimento delle attività e sulla tipologia di gare previste il giorno della finale.

## ➤ **COSTI** ([>>> torna indietro](#))

L'unico costo è rappresentato dall'acquisto - assolutamente volontario da parte dei genitori - di pacchetti di figurine da attaccare sull'Album, ai fini della partecipazione alla giornata finale del Contest. I pacchetti di figurine conterranno ciascuno 6 figurine e si potranno acquistare in edicola al **costo di euro 0,50**. Tra di esse si troveranno le **figurine forziere** particolarmente importanti per la definizione della graduatoria finale.

## ➤ **CONTEST FINALE E PREMI** ([>>> torna indietro](#))

Ogni Istituto Scolastico che avrà i requisiti per la partecipazione al Contest finale entrerà in una graduatoria stabilita dal seguente sistema di assegnazione punti:

- **200 punti** per ogni Album completato;
- **100 punti** per ogni Album con più di 500 figurine attaccate;
- **5 punti** per ogni figurina forziere.

I conteggi verranno effettuati dai nostri incaricati al termine dei 5 mesi di raccolta.

### **PREMI SCOLASTICI**

Al termine del Contest finale verrà eletta la scuola vincitrice e ci saranno premi per tutti gli Istituti Scolastici così distribuiti:

- **1° classificato euro 3000;**
- **2° classificato euro 2000;**
- **3° classificato euro 1500;**
- **4° classificato euro 1000;**
- **5° classificato euro 500;**
- **per tutti gli altri Istituti premi di partecipazione di 150 euro.**

I premi consistono in buoni di acquisto per materiale scolastico, ovvero cancelleria, arredo o decoro.

### **PREMI INDIVIDUALI**

Tutti i bambini che termineranno l'Album entro i 5 mesi dedicati alla raccolta potranno partecipare all'estrazione dei **1 viaggio premio** di 4 giorni per tre persone a **Disneyland Paris**.



Esseci Cooperativa Editoriale a r.l.  
sede legale: Viale P.L. Nervi, 102 - 04100 Latina  
sede operativa: Via Bruxelles, 61 scala a int 1. - 04100 Latina  
email: [tesorivesuviani@essecieditoriale.it](mailto:tesorivesuviani@essecieditoriale.it)