

ALLA RICERCA DEI TESORI VESUVIANI



La conoscenza del territorio vesuviano, delle sue bellezze naturali e artistiche e delle sue tradizioni, sviluppata attraverso un gioco, quello delle figurine, che resiste all'incedere del tempo e alle nuove tecnologie unendo idealmente scuole, generazioni di nonni, padri e figli.

Il progetto **Alla Ricerca dei Tesori Vesuviani**, riservato agli studenti della scuola primaria e secondaria, nasce con l'obiettivo di promuovere l'apprendimento degli alunni verso le infinite risorse del territorio dell'area vesuviana, puntando sulle Istituzioni scolastiche e sugli insegnanti quali soggetti propulsori di questo "approccio didattico" che passa attraverso il gioco per arrivare all'apprendimento della realtà locale in modo semplice ma non meno approfondito.

La **crescita di un territorio** passa anche e soprattutto attraverso la conoscenza dello stesso da parte di chi lo vive, uno degli ambiti dove avviene il primo, e molto probabilmente l'ultimo, approccio a questa importantissima tematica è sicuramente la Scuola.

Genitori e insegnanti si uniscono per stimolare e sviluppare nel bambino il **desiderio di scoprire** e comprendere l'infinita ricchezza di una terra unica in Italia che custodisce antichissime testimonianze delle prime civiltà italiche.

Un modo leggero-ludico per guidarlo verso la conoscenza e la valorizzazione del territorio che lo circonda esplorandone l'arte, la cultura, la storia, ma anche i paesaggi, i prodotti della terra, il folklore, l'enogastronomia.



Album e Figurine

L'Album **Alla ricerca dei Tesori Vesuviani** (148 pagine a colori) descrive il viaggio dell'esploratore Enea e del suo cane Orazio tra le bellezze dei comuni che compongono l'area vesuviana.

Sarà **distribuito gratuitamente** all'interno degli Istituti Scolastici del territorio aderenti al progetto e nelle edicole.

Le **750 figurine** sono lo strumento di rappresentazione grafica e fotografica del viaggio dei due esploratori e servono a completare con il supporto dell'immagine le informazioni contenute nell'album.

I pacchetti di figurine si potranno acquistare in edicola.

Ogni bustina conterrà 6 figurine e non saranno previste figurine "rare" e "introvabili".

Al fine di facilitare il completamento degli album ogni istituto

potrà scegliere di avere delle figurine omaggio messe

a disposizione da aziende patrocinanti il progetto e vicine

culturalmente al processo di apprendimento

e di crescita del territorio

Nel 25% dei pacchetti in commercio è inserita una **Figurina**

Forziere, che rappresenta uno degli otto personaggi principali

incontrati da Enea e Orazio durante il viaggio esplorativo

- La figurina Forziere servirà per le finalità legate al **Concorso**

Individuale e al **Concorso Scolastico**, per vincere premi

individuali e per dare un punteggio aggiuntivo alla propria scuola.

Un Album, concepito come un vero e proprio **strumento didattico**, funzionale al lavoro in classe, costituisce la piattaforma di contenuti dalla quale partire per sviluppare le attività del percorso formativo attraverso:

- la compilazione dell'album con figurine che rappresentano il vastissimo patrimonio naturalistico, artistico, storico e culturale dei paesi vesuviani
- la lettura e lo studio dei temi proposti
- la realizzazione di elaborati da pubblicare su giornali locali
- l'approfondimento in classe e in famiglia
- la creazione di momenti di dibattito/confronto.

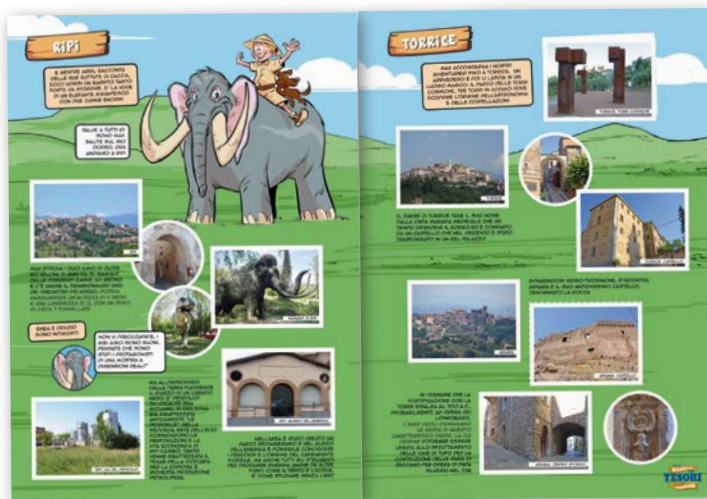


Vivere "a pieno" l'esperienza collegata alla Ricerca dei Tesori Vesuviani e valorizzarne al massimo le potenzialità didattiche pone come obiettivo sfidante per insegnanti, genitori e bimbi quello di completare l'Album

Perchè completare l'Album/Sussidiario

- attraverso il gioco sarà possibile **apprendere** tante storie e conoscere le meraviglie che offre la provincia in cui il bambino vive creando link e approfondimenti con il programma svolto nelle attività curricolari
- il bambino potrà **costruire** giorno dopo giorno, con le proprie mani un vero e proprio libro da conservare per sempre e da custodire gelosamente
- l'album completato sarà sempre uno strumento da **consultare** in famiglia per organizzare visite/gite nei tanti e bellissimi luoghi del territorio vesuviano
- terminare l'album significa **concludere una missione**: arrivare con determinazione ad attaccare l'ultima figurina
- scambiare i doppioni con altri bambini sarà uno **stimolo alla socialità** e aiuterà ogni bambino a terminare prima l'album e a farsi qualche amico in più
- l'album sarà utile ai genitori: un pretesto per giocare insieme ai propri figli e **approfondire essi stessi la conoscenza** delle meraviglie della provincia
- ci si potrà assicurare dei **fantastici premi** e concorrere all'estrazione per vincere una vacanza di 4 giorni ad Disneyland Paris, a Gardaland o all'Acquario di Genova
- completare l'album aiuterà ciascuna classe a **qualificarsi per il campionato finale**, una festa indimenticabile per tutti i partecipanti, e la Scuola a partecipare alla finale con un punteggio più alto.





Le Tempistiche

Il progetto si articola in due momenti distinti:

FASE 1

La **compilazione dell'Album** (tramite raccolta di figurine) che verrà distribuito gratuitamente presso gli Istituti Comprensivi e nelle edicole dei paesi vesuviani e che coinvolgerà tutti i bambini delle Scuole aderenti della Fascia Primaria e Secondaria (le 5 classi delle Elementari e le 36 delle Medie).

Inizierà a novembre 2019 con la distribuzione nelle Scuole degli Album e terminerà ad Aprile 2020.

Lo svolgimento di questa fase del progetto, che avrà come fine la compilazione dell'intero Album con le figurine, avrà la durata di 150 giorni.

FASE 2

Il **Contest finale** consisterà in una gara di conoscenza e abilità che avverrà in una bella location del territorio nel mese di maggio 2020. Giochi, quiz, test a risposta multipla, foto-domande, indovinelli, caccia al tesoro e altri giochi verranno svolti sotto la presenza di una Giuria deputata super partes che garantirà l'imparzialità dei risultati oltreché il corretto svolgimento e trasparenza delle diverse prove.



Il Concorso e i Premi

A LIVELLO INDIVIDUALE

Tutti i bambini che termineranno l'album entro i 4 mesi dedicati alla raccolta potranno partecipare all'estrazione di **1 viaggi** premio per tre persone a Disneyland Paris. Sarà necessario allegare anche 50 figurine forziere.

A LIVELLO SCOLASTICO

ogni istituto individuerà la **classe vincitrice** in base al seguente sistema di assegnazione di punteggi.

- 200 punti per ogni album completato
- 100 punti per ogni album con più di 500 figurine attaccate
- 5 punti per ogni figurina forziere sul giornale

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

Ogni classe vincitrice si porterà in dote al contest finale un punteggio che deriva dalla percentuale di album completati in tutto l'istituto (Es. se un istituto ha 1000 alunni e completa 200 album partirà da 20, ovvero il 20%).

Nel **contest finale** si eleggerà 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** oltre a vari gadget per tutti i partecipanti.

I premi consisteranno in buoni per l'acquisto di materiale scolastico, cancelleria, arredo o decoro.



I Comuni coinvolti nell'iniziativa

I comuni coinvolti nel Progetto **Alla Ricerca dei Tesori Vesuviani** hanno una popolazione di 601.917 abitanti e sono racchiusi in due aree:

Paesi del Parco Nazionale del Vesuvio:

Boscoreale, Boscotrecase, Ercolano, Massa Di Somma, Ottaviano, Pollena Trocchia, San Giuseppe Vesuviano, San Sebastiano Al Vesuvio, Sant'anastasia, Somma Vesuviana, Terzigno, Torre Del Greco, Tre Case.

Paesi pertinenti nell'area Vesuviana:

Cercola, Pompei, Portici, S. Giorgio a Cremano, Torre Annunziata, Nola, Palma Campania, San Gennaro Vesuviano.

ALLA
RICERCA
DEI
TESORI
VESUVIANI

