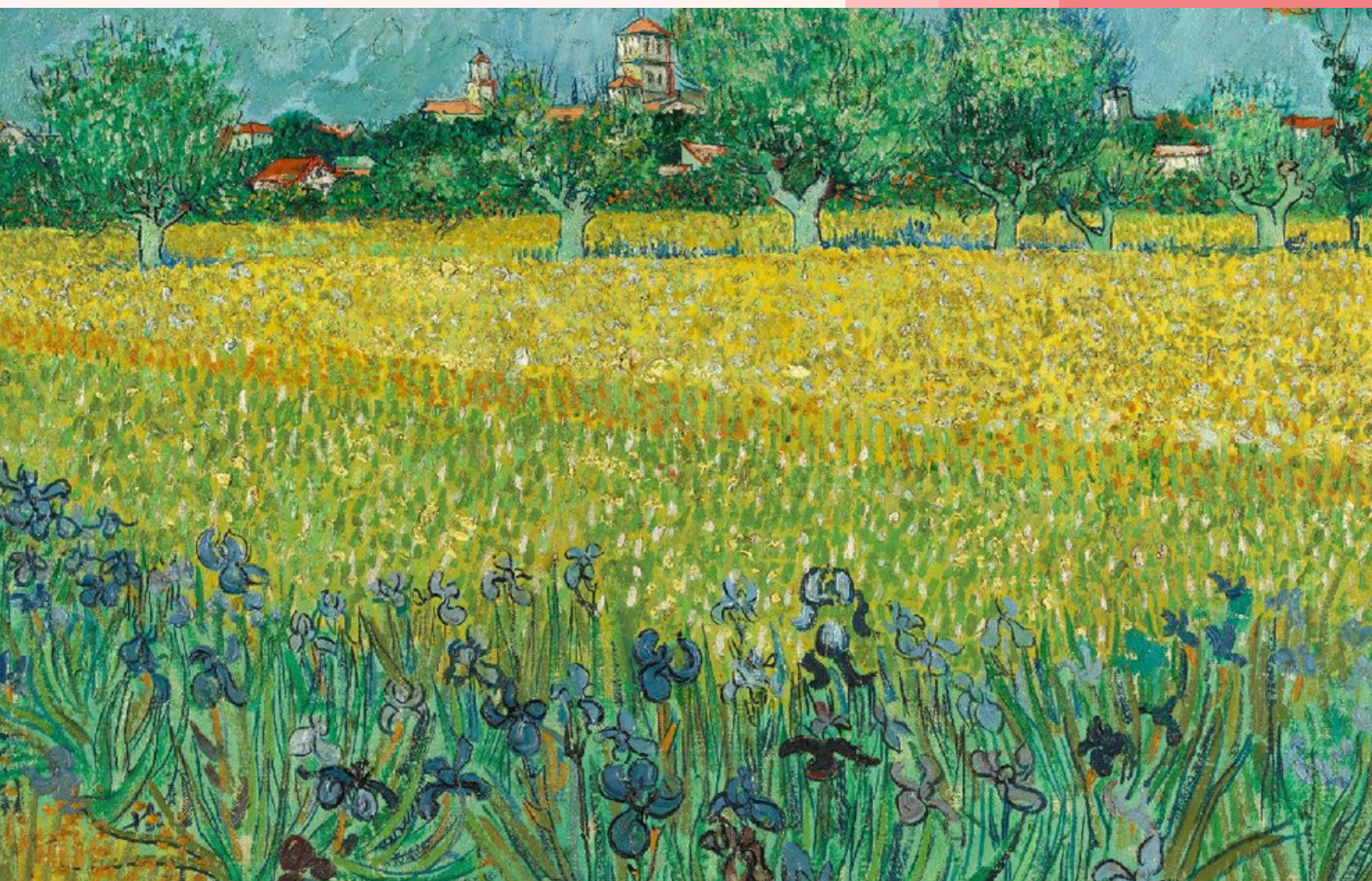


UN FIORE DI ATELIER



IL TACCUINO DA TENERE IN TASCA

a cura del
Centro educativo interculturale Casa officina
di Palermo

in collaborazione con le insegnanti
della scuola d'infanzia "C. Onorato"
(I.C.S. "G. Lombardo Radice") di Palermo

Un atelier costruito insieme

Grazie al progetto nazionale "E se diventi farfalla", dal 2018 al 2023, il gruppo di lavoro della Casa officina e le insegnanti della scuola d'infanzia "C. Onorato" di Palermo hanno lavorato insieme per la realizzazione di un atelier in uno spazio usato come deposito di materiali e arredi inutilizzati. Questo percorso, pensato e realizzato a piccoli passi, è stato costruito con la partecipazione attiva di tutti e tutte, compresi i bambini e le bambine, che hanno vissuto una fase di sperimentazione di atelier (nella forma specifica dell'atelier materico-digitale), condotti dalle formatrici della Casa officina, e che hanno contribuito alla co-progettazione dello spazio.

In questi anni, alcuni dei percorsi vissuti con i più piccoli hanno ispirato la progettazione e l'installazione di 4 mostre-gioco, accolte in scuole, biblioteche, strade di Palermo e nel mondo digitale per essere fruibili anche da lontano.

Nella fase finale del progetto, le insegnanti si sono messe ancor di più in gioco, sperimentandosi in una ricerca-formazione come conduttrici di atelier, con piccoli gruppi di bambini e bambine.

Questo taccuino nasce dal desiderio di conservare memoria e fare tesoro delle esperienze vissute, condividendole come idee e spunti da cui prendere ispirazione quando intendiamo volare alto con l'immaginazione nella nostra quotidianità professionale.



Gli atelier materico-digitali a cura della Casa officina

L'Atelier è un ambiente che promuove conoscenza e creatività, suggerisce domande e fa nascere suggestioni.



Per far nascere un atelier si parte da 5 ingredienti essenziali:

- 1 Desiderio di sperimentare, innovare, ricercare
- 2 Un'idea di bambino come costruttore di realtà
- 3 Un'idea di scuola come spazio pubblico e luogo di pratica etica e politica
- 4 Spazi adeguati, da trasformare e rigenerare
- 5 Materiali e strumenti da selezionare, riorganizzare, reperire

L'atelier materico-digitale combina il linguaggio digitale e gli strumenti tecnologici e diverse forme di materia, dai colori agli elementi naturali, dalla carta agli oggetti, al corpo stesso dei partecipanti.

Le attività sono progettate e realizzate a partire dalla convinzione che la tecnologia e il mondo digitale non debbano appiattire l'apprendimento, né renderlo passivo.

Possono, invece, ampliare e arricchire le possibilità di esplorazione e scoperta della realtà, integrando diversi livelli, linguaggi e livelli di costruzione di conoscenza.

A partire da questa idea, gli atelier materico-digitali sperimentati hanno portato tutti i partecipanti a usare occhi, mani, gambe, il corpo intero per costruire mondi fantastici, ricostruire le storie degli albi illustrati, trasformarsi in personaggi fantastici, fare osservazioni scientifiche.



“Promuovere i saperi propri di un nuovo umanesimo: la capacità di cogliere gli aspetti essenziali dei problemi; la capacità di comprendere le implicazioni, per la condizione umana, degli inediti sviluppi delle scienze e delle tecnologie; la capacità di valutare i limiti e le possibilità delle conoscenze; la capacità di vivere e di agire in un mondo in continuo cambiamento.

[...] Realizzare attività didattiche in forma di laboratorio, per favorire l’operatività e allo stesso tempo il dialogo e la riflessione su quello che si fa.

Il laboratorio, se ben organizzato, è la modalità di lavoro che meglio incoraggia la ricerca e la progettualità, coinvolge gli alunni nel pensare, realizzare, valutare attività vissute in modo condiviso e partecipato con altri, e può essere attivata sia nei diversi spazi e occasioni interni alla scuola sia valorizzando il territorio come risorsa per l’apprendimento”.

Gli atelier materico-digitali



Dune nel deserto

Descrizione dell'attività

Dopo la lettura, in cerchio e in aula, della storia “La sedia blu” di Claude Boujion (Babalibri, 2011), le bimbe e i bimbi si muovono verso lo spazio atelier. Lì trovano proiettata una foto con dune desertiche su un grande foglio di carta pacchi bianco, sul quale sono invitati a tracciare, con pennelli e colori a tempera, tutto ciò che immaginano possa trovarsi tra la sabbia.

Strumenti e materiali

Computer, Videoproiettore, Immagine con dune del deserto, Carta pacchi, Scotch carta, Colori a tempera, Piattini, Pennelli.

Infinitamente universo

Descrizione dell'attività

Dopo la lettura, in cerchio e in aula, della storia “Jojo la mache” di Olivier Douzou (Éditions du Rouergue, 1993) , le bimbe e i bimbi entrano nell'atelier, che trovano in penombra. Disegnano, su acetati trasparenti e con uniposca dorati e argentati, tutto ciò che immaginano possa trovarsi al di là del mondo. Gli acetati vengono poi sovrapposti tra loro sulla lavagna luminosa collegata al videoproiettore, per visualizzare un grande universo.

Strumenti e materiali

Cellulare, Tablet, Videoproiettore, Google tv, Braccio per cellulare, Lavagna luminosa, Carta pacchi, Scotch carta, Cartoncini/fogli bianchi con luna, Acetati trasparenti, Graffette, Uniposca.



Gli atelier materico-digitali



Ritratti

Descrizione dell'attività

La storia "Passaporto per un pappagallo" illustrata da Gaia Stella Desanguine (Ediarco, 2008), ispira una sperimentazione in atelier: diversi ritratti in bianco e nero si trovano proiettate su un grande foglio di carta pacchi bianco, sul quale i bambini sono invitati a tracciare segni variopinti, con pennelli e colori a tempera, come per truccare le diverse parti di quei volti.

Strumenti e materiali

Computer, Videoproiettore, Immagini con volti, Carta pacchi, Scotch carta, Colori a tempera, Piattini, Pennelli

Come pesci del mare

Descrizione dell'attività

"Un pesce è un pesce" di Leo Lionni (Babalibri, 2006) ispira un piccolo viaggio nelle profondità marine: l'atelier accoglie un grande fondale blu sulla parete, proiettato: a turno, bambine e bambini sono invitati ad avvicinarsi al fondale, con lo sguardo rivolto al videoproiettore, per immaginare di nuotare un po' nel mare. Un secondo partecipante raggiunge la lavagna luminosa collegata al videoproiettore, dalla quale decorare, con pennarelli variopinti, il corpo del partecipante appoggiato alla parete, per trasformarlo in un pesciolino.

Strumenti e materiali

Cellulare, Tablet, Videoproiettore, Google tv, Braccio per cellulare, Lavagna luminosa, Carta pacchi, Scotch carta, Cartoncini blu/azzurri, Pennarelli.



Gli atelier materico-digitali



#Unozoinatelier

Descrizione dell'attività

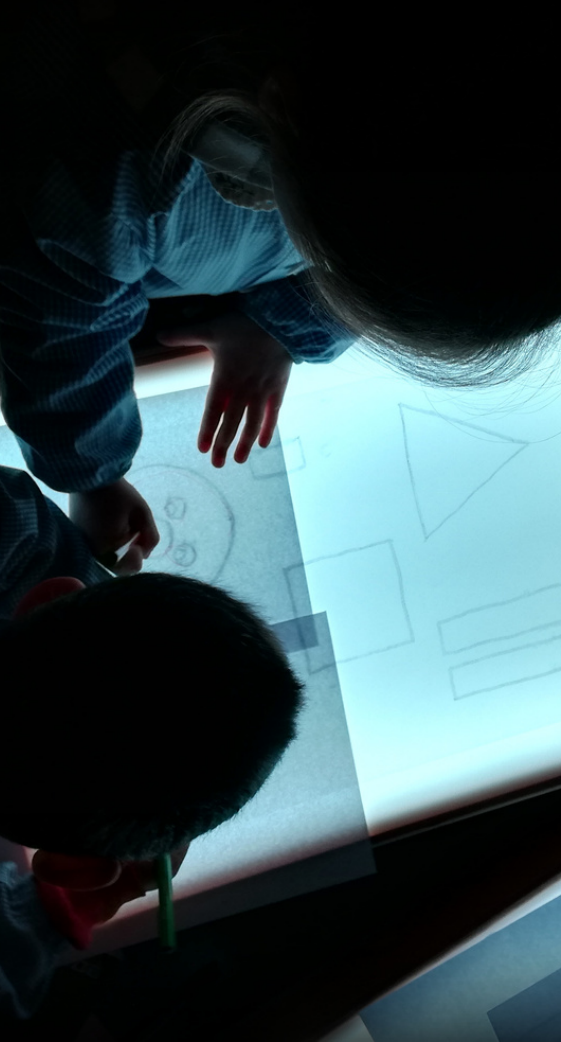
Diverse storie, con protagonisti animali, portano alla scoperta di ospiti speciali in atelier. Ad ogni incontro, i partecipanti trovano un animale proiettato al muro, che osservano con attenzione e di cui fanno conoscenza: "come si chiamano i denti dell'elefante? quale forma ha il suo naso? E il collo della giraffa? La coda degli uccelli è sempre la stessa? O ne esistono di diversi tipi? Cosa ha la capra sopra la testa". Ogni volta accade qualcosa di magico: l'animale ospite perde una part del corpo. I bambini e le bambine si impegnano a restituirla, con tecniche artistiche differenti, per dare vita ad uno zoo di animali unici, fantastici e bizzarri.

Tecniche e tipologie di colore utilizzate:

Pittura a tempera, Colori a matita, Evidenziatori, Spugnette e tempera, Collage, Timbri, Carta strappata, Colori a cera, Pennarelli.

Strumenti e materiali

Computer, Videoproiettore, Foto animali, Fogli carta pacchi bianca, Scotch carta, Fogli cartoncino bianco, Matite, Scottex e Salviette, Colori a tempera, Pennelli, Piattini, Colori a matita, Temperini, Evidenziatori, Spugnette, Giornali e riviste, Forbici, Tubetti di colla, Colori a cera, Timbri, Cuscinetti inchiostro, Fogli cartoncino colorato, Fogli carta colorata, Colori a dita, Pennarelli.



Gli atelier proposti dalle insegnanti

Timbri vegetali

I colori in festa

Ombre in musica

Nel mondo degli odori

Geometrie di fantasia

Scopri con i piedi

Ombre cinesi

Parole nel deserto



Timbri vegetali

Descrizione dell'attività:

1. si comincia con il racconto e la presentazione dei protagonisti di una storia stampalata: la mela, la pera, l'arancia...
2. si vive un'esperienza sensoriale dei frutti e delle verdure, colorando l'acqua con le fettine di arancia e di limone
3. attività pittorica verticale: la frutta e la verdura una volta tagliate diventano stampini per dipingere su un foglio su muro

Materiali: frutta e ortaggi, cartoncini colorati, acqua, colori a tempera, piattini, carta da pacchi.

Spazi: I bambini ascoltano la storia sui cuscini morbidi, in semicerchio. Per l'attività pittorica si predispone un tavolo per tutti i bambini, dove ciascuno lavora esprimendosi liberamente. Su una parete, invece, viene posizionata la carta da pacchi per utilizzare la frutta e gli ortaggi come timbrini per dipingere.





I colori in festa

Descrizione dell'attività:

L'attività parte con la lettura-gioco di "Un libro" di Hervé Tullet. Successivamente, i bambini vanno alla ricerca delle palette colorate nascoste sotto la farina sulla lavagna luminosa: sperimentano così i colori attraverso la luce e scoprono il "vedere attraverso il colore". In seguito, si propone di manipolare e mescolare schiuma, colori e bicarbonato. Infine, con il sottofondo musicale de "La primavera" di Vivaldi, si adoperano le tempere e l'impasto ottenuto con schiuma da barba, bicarbonato e colori, utilizzando pennelli e tappi di sughero, su un lungo rotolo di carta.

Materiali: palettine colorate (da gelato), schiuma da barba, bicarbonato, colori a tempera, farina, pennelli, tappi di sughero, lavagna luminosa, rotolo di carta.

Spazi: Abbiamo strutturato l'atelier in tre microambienti: il primo con un angolo morbido fatto da cuscini, una lavagna luminosa con farro e farine che nascondevano palette colorate in trasparenza, il secondo con bacinelle piene di schiuma da barba profumata, bicarbonato, colori primari a tempera e ciotoline e cucchiaini per ogni bambino; il terzo con il rotolo di carta da disegno, pennelli, tappi di sughero e tempere dei colori primari.



Ombre in musica

Descrizione dell'attività:

L'attività inizia con un momento in plenaria, per far emergere e raccogliere preconoscenze dei bambini, sul tema 'luci e ombre'. Successivamente si racconta una storia utilizzando marionette, precedentemente realizzate dalle insegnanti, da proiettare a muro. Vengono, infine, sperimentate da ogni bambino eventuali ipotesi di proiezione attraverso le ombre cinesi, con il sottofondo musicale 'Piano pianissimo'.

Materiali: Teatrino, proiettore, lenti realizzate con rotoli di carta igienica e pellicola trasparente, piccole torce e basi musicali.

Spazi: I bambini utilizzano morbidi cuscini per i momenti di condivisione plenaria e di attesa del turno nelle attività individuali.



Nel mondo degli odori

Descrizione dell'attività:

Un percorso olfattivo accompagna i bambini a riscoprire i profumi che li circondano, e alimentare l'immaginazione sensoriale. I bambini, uno a uno bendati, raggiungono i vari punti predisposti e dopo aver odorato ed identificato i vari odori, segnano le associazioni tra numero e immagine su una scheda predisposta.

Materiali: contenitori con elementi liquidi/solidi: caffè, profumo, cannella, menta, arancia.

Spazi: I bambini si siedono in due micro gruppi attorno ai tavoli, nel momento iniziale e finale del laboratorio. Successivamente vengono bendati, a turno, e accompagnati alle diverse postazioni predisposte nello spazio.



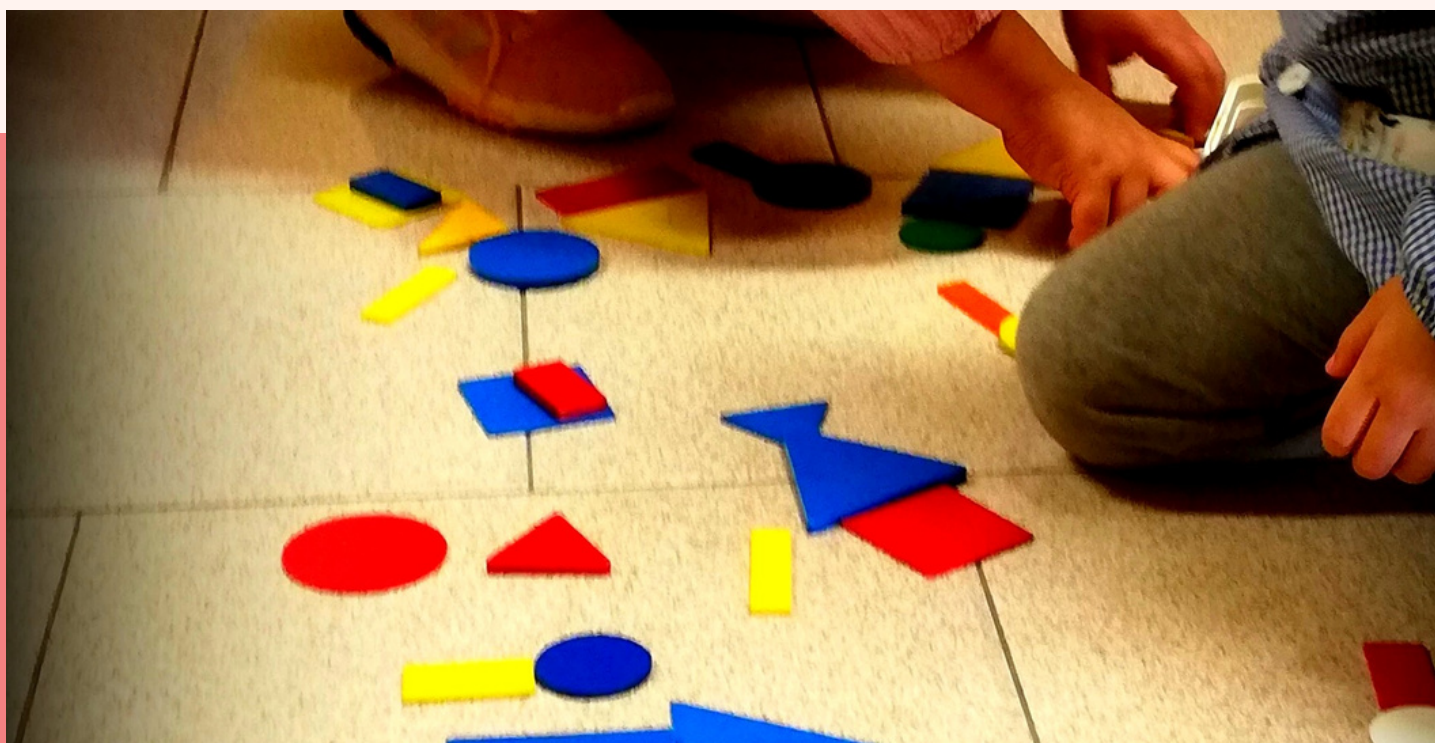
Geometrie di fantasia

Descrizione dell'attività:

L'attività proposta prevede il consolidamento delle forme geometriche. Si racconta una storia di Giovannino sulle forme, attraverso le marionette che animano e catturano l'attenzione dei bambini. Successivamente viene chiesto ai bambini di drammatizzare la storia e di costruire attraverso i blocchi logici il paese di Giovannino. Poi, i bambini vengono invitati ad osservare il piano luminoso che proiettava le varie forme geometriche. Questo piano permette ai bambini di concentrarsi sui dettagli e li incoraggia ad osservare, riflettere e testare. Ogni bambino, attraverso il piano luminoso, disegna un personaggio della storia, componendo le varie parti con le forme geometriche che preferiva. Infine, colora e ritaglia il personaggio realizzato.

Materiali: lavagna luminosa, blocchi logici, marionette, fogli di carta, forbici, colla, colori a matita, matite.

Spazi: L'atelier viene predisposto in tre micro-ambienti: un semicerchio morbido per ascoltare la storia e lavorare con i blocchi a terra; un piano di lavoro con le lavagne luminose; i tavoli per le attività finali.



Scopri con i piedi

Descrizione dell'attività:

L'attività prevede l'esplorazione di un percorso sensoriale tattile con i piedi. Appoggiare i piedi su superfici diverse permette ai bambini di stimolare il tatto in modo alternativo e per loro è molto divertente.

Per creare il percorso tattile, vengono predisposti dei contenitori con elementi diversi: farina, lenticchie, cotone idrofilo, pellet, spugne ed acqua. I bambini camminano lentamente, passando da un contenitore all'altro, provando a individuare alcune qualità (caldo/freddo, morbido/duro, liscio/ruvido) e a esprimere le loro sensazioni (piacere/fastidio).

Materiali: farina, spugne, lenticchie, pellet, acqua, cotone idrofilo.

Spazi: I bambini sono accolti in semicerchio sui cuscini morbidi e davanti a loro è strutturato il tragitto, così da potere osservare e ascoltare i compagni durante le singole esperienze.



Ombre cinesi

Descrizione dell'attività:

1. nella penombra, si racconta ai bambini la storia della nascita del teatro di ombre cinese;
2. i bambini vivono la sperimentazione libera di ombre sulla parete, con l'utilizzo delle mani e delle braccia;
3. viene raccontata la micro-storia del lupo Baldo, utilizzando marionette create dalle insegnanti, proiettando la storia su un teatro creato con i bambini nei giorni precedenti in sezione;
4. i bambini provano a turno, in gruppi di 5 persone, a riproporre la storia ai loro compagni, con i diversi personaggi.

Materiali: teatro delle ombre e personaggi costruiti con materiali di riciclo, libro cartonato "Lupo Baldo", torcia

Spazi: I bambini sono seduti in semicerchio sui cuscini dell'atelier, nella stanza in penombra. Lo spazio è libero, occupato solo dal teatrino.



Parole nel deserto

Descrizione dell'attività:

L'attività è adatta ad alunni di 5 anni, che iniziano a sperimentare l'approccio con la prelettura: non serve che il bambino sappia leggere, è sufficiente che sappia riconoscere il segno grafico delle parole.

1. Predisporre la lavagna luminosa su un piano facendo in modo che i bambini possano disporsi attorno. Sotto la sabbia, posta sopra il piano con una vaschetta trasparente, verrà nascosta la parola MARE.

2. Accogliere i bambini con un sottofondo che riproduce le onde del mare e Invitarli uno per volta a tracciare un segno sulla sabbia.

3. Invitarli alla scoperta e lettura della parola nascosta.

4. Lasciare traccia di onde marine sul piano

5. Trasformare l'esperienza sensoriale in un'esperienza grafica, invitando i bambini a disegnare su un rotolo di carta un elemento del mare

6. In circle time, esprimere attraverso una parola la propria emozione.

Materiali: lavagna luminosa, sabbia, lettere dell'alfabeto, amplificatore musicale, foglio bianco, pennarelli colorati.

Spazi: Il setting prevede un circle time iniziale attorno al piano che supporta la lavagna luminosa e un circle time finale di restituzione grafica ed emotiva dell'esperienza.



Le mostre-gioco

VIA CUBA. LIBRI A CIELO APERTO

A partire dagli spazi morbidi della biblioteca plurilingue della Casa officina, con i suoi volumi in più di 45 lingue diverse, tutti imparano a scegliere un libro da sfogliare, da soli o con gli amici, e vivere una biblioteca a misura di bambino. Imparano anche a scoprire la bellezza della lettura collettiva e animata, da adulti o dagli stessi bambini per i loro coetanei: letture con giochi di luce, con suoni e rumori, in rima, che diventano fonte d'ispirazione e stimoli per lo sviluppo della fantasia. Dopo la lettura si passa alla scoperta, in maniera ludica, del libro. Cosa è un libro? Chi scrive il libro? Perché si scrive un libro? Quante forme può avere?

Durante un intero anno scolastico, bambini e bambine che hanno frequentato la ludoteca Librolù, ma anche alunni, genitori e docenti dell'I.C.S. Lombardo Radice, realizzano una collana di libri, usando sempre tecniche e materiali diversi. Tutti i libri si sono ispirati ad un albo illustrato, ad un materiale naturale o di scarto, ad una musica, ad una proposta progettuale dei bambini.

All'interno del progetto sono stati coinvolti i negozianti del quartiere che hanno aderito alla proposta di creare una mostra diffusa nel quartiere come occasione per esporre le opere dei bambini. L'idea è far diventare Via Cuba, sede della biblioteca plurilingue, un museo a cielo aperto, un museo di libri e di storie, così da rendere tutti insieme la nostra città più bella. È per questo che viene rivisto il concetto di libro che, abbandonando l'idea di libro tradizionale, assume forme, texture, dimensioni sempre differenti. Nell'evento di inaugurazione della mostra, è stata organizzata una caccia al tesoro, alla ricerca di libri da scovare in via Cuba. Sono stati coinvolti anche altri abitanti del quartiere, che hanno esposto ai balconi lenzuoli dipinti dai bambini e dalle bambine.

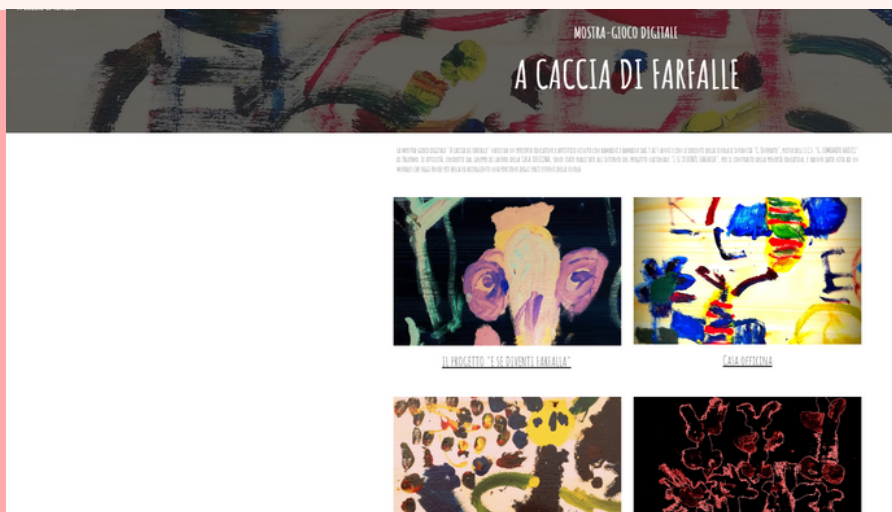


A CACCIA DI FARFALLE

La mostra-gioco parte dalla realizzazione del murales "A caccia di farfalle", progettato al fine di riqualificare una sezione murale di uno spazio esterno della scuola d'infanzia, che intende essere luogo di ritrovo e di gioco libero per i bambini, ma anche uno spazio per attività educative all'aperto.

Il primo passo è stato l'esplorazione e l'osservazione dello spazio, da cui è scaturita l'idea di creare un giardino di farfalle sulla base degli elementi strutturali e cromatici esistenti, su cui non si intendeva intervenire in modo armonico. Poi, abbiamo immaginato come rendere quello spazio non il prodotto creativo di un singolo artista, ma un luogo in cui i soggetti che lo abitano possano riconoscersi e trovare qualcosa di sé. Da questa scelta sono stati ispirati gli atelier, in cui ciascun bambino ha dato vita alla propria farfalla, non secondo canoni prestabiliti, ma sulla base dell'immaginazione e delle capacità personali. In questo processo, anche le insegnanti hanno avuto l'occasione di realizzare la propria farfalla, contribuendo a rendere più bella la propria scuola. La terza fase ha visto l'installazione del murales sul muro esterno, la creazione delle pitture murali con le educatrici e l'implementazione di una mostra-gioco digitale, accessibile a tutti e con una sezione che invita i visitatori alla partecipazione attiva

Per visitare la versione digitale della mostra-gioco:
<https://sites.google.com/casaofficina.it/acacciadifarfalle>



NICA

"Nica" in dialetto siciliano vuol dire "Piccola": questa piccola ma preziosa mostra accoglie 60 opere d'arte create da bambini e bambine da 2 a 5 anni e dalle loro docenti di scuola d'infanzia. Le opere originali sono attualmente installate nel murales realizzato attraverso un percorso educativo-artistico lungo 3 mesi, proposto dalla Casa officina nel plesso "Onorato" dell'Istituto. Nell'installazione, le opere sono riprodotte in formato ridotto e si intrecciano con storie e musiche in diverse lingue, che hanno accompagnato atelier e pratiche educative.

La mostra, unica nel suo genere, prevede una struttura ecosostenibile, in cartone (70 cm x 80 cm x h.85 cm), con la possibilità di ingresso di un* sol* bambin* alla visita. Ingresso non consentito agli adulti. Le educatrici della Casa officina hanno organizzato visite guidate e workshop creativi. La mostra è per sua natura itinerante: anche se adesso è patrimonio dell'atelier della scuola, può essere facilmente spostata in altri luoghi della città, per ulteriori attività nel territorio.



#UNOZOOINATELIER

Quante zampe ha un cavallo? Come si chiama il naso dell'elefante? Come funzionano le ali degli uccelli? Durante i laboratori con i bambini e le bambine della scuola d'infanzia sono emerse tante domande sugli animali, di cui abbiamo cercato risposte attraverso ipotesi, storie e narrazioni, osservazione.

Ma cosa succederebbe se gli animali perdessero ad ogni incontro una parte del loro corpo per magia? Ai piccoli è stata proposta l'idea di costruire zampe, criniere, colli e zanne, per restituirle ai loro ospiti animali ancora più belle e divertenti. Attraverso diverse tecniche artistiche, i bambini e le bambine hanno così praticato l'arte dell'accoglienza e del dono, regalando agli animali le parti del corpo perdute dopo averle realizzate in tante forme e colori.

Da questi incontri sono così venuti fuori tanti bizzarri animali che hanno poi dato vita all'ultima mostra-gioco, "#UNOZOOINATELIER", formata da 8 pannelli in forex, allestita presso la biblioteca comunale per bambini e ragazzi "Il piccolo principe". I pannelli hanno costituito uno strumento inedito per realizzare nuove attività laboratoriali in biblioteca, nei giorni di esposizione della mostra.

Infine, la mostra-gioco è tornata a scuola ed è diventata parte dell'allestimento degli spazi.



Per fare un buon atelier

- **Lo spazio e gli strumenti di lavoro devono essere ben pensati:** assicuriamoci di avere a disposizione tutto quello che serve, dall'inizio alla fine delle attività, sperimentate prima i materiali, le tecniche e gli strumenti nuovi.
- **L'atelier è rituale:** preparatevi insieme all'ingresso in atelier, condividete il senso di ogni esperienza, concludete l'attività con una breve conversazione, un canto, un piccolo rito che vi accompagni.
- **Nell'atelier l'atmosfera è rilassante:** diamo importanza alla scelta delle luci e dei suoni che accompagnano le esperienze.
- Ove possibile, scegliamo **materiali naturali**, più funzionali alle esplorazioni multisensoriali.
- **Curiamo i dettagli**, non sono accessori in educazione. Ma offrono le condizioni per educare alla bellezza, per lavorare bene, per stare bene insieme.
- **Non esistono gli errori:** esistono solo ipotesi, anche fantastiche, e tante possibili soluzioni. Sono accolte tutte le idee, tutte le possibilità, la proposta adulta può essere trasformata.
- Se non ci sono errori, **non c'è giudizio.** Si impara attraverso l'esperienza diretta, la sperimentazione, l'incoraggiamento e la fiducia in sé stessi.
- **L'atelier è come una composizione musicale.** Il ritmo di un'attività cambia, segue il ritmo del gruppo. I tempi e le durate, così come le pause e le sospensioni, non sono decise a priori, ma seguono l'armonia generale. L'adulto che sta in ascolto seguirà il ritmo dei bambini e il proprio.
- Utilizziamo un tono di **voce morbido e accogliente**, diamo spazio anche al **silenzio**.
- Il **corpo** comunica prima delle parole. Scegliamo gesti lenti e movimenti armonici.
- In atelier si **divertono tutti**, grandi e piccoli, e **tutti sono impegnati** a creare e inventare qualcosa. Se si nota tensione, nervosismo, disinteresse o noia, qualcosa deve essere cambiato nelle attività o negli spazi. Non sono i bambini né gli adulti che devono essere cambiati. Solo le condizioni in cui si vive insieme in quel momento.
- **Meno cose fa l'adulto, più cose fanno i bambini.** L'adulto sarà meno stanco, i bambini impareranno di più.
- L'atelier è di tutti, grandi e piccoli: alla fine di ogni attività, tutti si occupano della **sistemazione** e della cura di spazi e materiali.

ALTRE RISORSE DEL PROGETTO "E SE DIVENTI FARFALLA"

Il MOOC per approfondire e condividere esperienze e conoscenza
mooc.zaffiria.it/esediventifarfalla

Il blog dedicato al progetto nel sito Percorsi con i bambini
percorsiconibambini.it/esediventifarfalla/

La pagina Facebook del progetto
facebook.com/esediventifarfalla/

Arte e bellezza contro le povertà educative. Quaderni di lavoro del progetto
<https://www.casaofficina.it/arte-e-bellezza-contro-le-poverta-educative/>

Questo taccuino è stato realizzato con cura, impegno e con il sostegno di Con i Bambini nell'ambito del Fondo per il contrasto della povertà educativa minorile.
www.conibambini.org

Il progetto è stato sostenuto con i fondi Otto per Mille della Chiesa Valdese.
www.ottopermillevaldese.org



Le attività sono state accolte da:

