



**FAVOLE PER UNA
SCUOLA FELICE**
DISEGNI E STORIE FUORICLASSE

A cura di

Elisa Rocco

Testi di

Marco Braga, Marianna Moretti, Paola Pellegrino.

Disegni e storie realizzati da

i bambini dell'Istituto Comprensivo G. Cena, Circolo Didattico A. Frank, scuola A. Frank, scuola XXV Aprile e scuola E. Giachino di Torino.

Si ringraziano

Carlotta Bellomi, Piera Gioda, Francesca Tacchia e tutti gli insegnanti delle scuole coinvolte.

Rispetto di genere

Per Save the Children, da sempre, il rispetto di genere rappresenta una priorità fondamentale, e, in tutte le nostre attività, poniamo la massima attenzione al rispetto dei diritti delle bambine. Nel presente documento, per semplificazione e sintesi, utilizziamo il termine generico “bambini” come falso neutro e cioè come riferimento sia a bambine che bambini. Tale termine, sempre ai fini della semplificazione del linguaggio, ricomprende anche la fascia d'età dei ragazzi fino ai 18 anni inclusi.

Progetto grafico

Odd Ep Studio

Stampa

GRAFISYSTEM SNC di D. Di Marsico & C. (Bari)

Pubblicato da

Save the Children Italia

Maggio 2017

FAVOLE PER UNA SCUOLA FELICE

DISEGNI E STORIE FUORICLASSE



INDICE

p.2

Introduzione

p.4

La strega nel castello

IC G. Cena, scuola G. Cena, classe 4A

p.22

S.O.S. mondo in pericolo

IC G. Cena, scuola G. Cena, classe 4B

p.40

Il mostro dei bagni

CD A. Frank, scuola A. Frank, classe 4A

p.60

L'isola delle sirene

CD A. Frank, scuola E. Giachino, classe 4A

p.78

La famiglia dei draghi

CD A. Frank, scuola E. Giachino, classe 4B

p.94

Ghiaccio vs Elettricità

CD A. Frank, scuola XXV Aprile, classe 4A

p.116

Crea il tuo personaggio!



INTRODUZIONE

Questa pubblicazione raccoglie sotto forma di storie e disegni le riflessioni degli studenti sul tema della dispersione scolastica. A crearli oltre 100 bambini delle scuole primarie dell’Istituto Comprensivo Giovanni Cena e del Circolo Didattico Anna Frank, con le scuole XXV Aprile e Giachino della sesta circoscrizione della Città di Torino. Grazie alla collaborazione degli insegnanti e dei formatori della cooperativa sociale Cisv Solidarietà, che li hanno accompagnati per mano in questo percorso, i bambini ci hanno donato delle storie speciali.

Il programma Fuoriclasse, attraverso la realizzazione di uno strumento comunicativo che accosta la parola al disegno, intende valorizzare il protagonismo degli alunni durante tutto il processo, dalla creazione condivisa delle storie, alla sensibilizzazione di altri compagni di scuola sui temi affrontati: contesti, comportamenti, emozioni e relazioni che influenzano il benessere a scuola e la qualità dell’esperienza educativa.

Per questo la scelta di adottare uno strumento comunicativo creato da e con gli alunni che funzioni da “ricordo” dell’esperienza progettuale, che faciliti la sensibilizzazione e promuova l’educazione tra pari. Dal punto di vista didattico, lo strumento utilizzato ha permesso di unire all’elaborazione del pensiero, in questo caso di una storia, l’espressività del disegno e della lettura, caratteristiche importanti per la formazione di ogni bambino. Per ciò che concerne lo sviluppo psico-affettivo, la creazione di una storia permette loro di approfondire la conoscenza delle emozioni e dei vissuti che spingono i protagonisti ed i loro antagonisti all’azione; nello svolgersi della storia, inoltre, i bambini possono individuare ed elaborare delle strategie per superare i problemi incontrati, alimentando la fiducia in se stessi e negli altri.

Le tavole e le parole si trasformano in tante narrazioni possibili all’interno di una cornice più ampia, il kamishibai: uno strumento giapponese del XII secolo usato dai monaci buddisti, in cui lo spettatore vede l’immagine mentre il narratore legge la storia, sfilando e infilando le tavole all’interno del teatrino di legno. Uno strumento semplice che diventa un potente mezzo di condivisione e coinvolgimento, capace di veicolare con un linguaggio immediato (le narrazioni, i disegni) il messaggio più importante: *“la scuola è il luogo in cui si impara ad affrontare ostacoli e difficoltà, grazie soprattutto al rispetto per le differenze, all’amicizia leale e al lavoro di squadra”*.

È dal lavoro quotidiano insieme alle scuole che emerge la necessità di rendere sempre più consapevoli i nostri piccoli protagonisti di quanto sia importante il loro punto di vista per stare bene a scuola ed imparare. Ed è proprio questo che fa Fuoriclasse, il programma di Save the Children di contrasto alla dispersione scolastica all’interno del quale si inserisce anche questa pubblicazione. Fuoriclasse opera per promuovere il benessere scolastico con interventi di educazione formale e non formale dedicati a studenti, docenti e genitori.

La riflessione che ha dato vita ed ha alimentato il lavoro in classe aveva a che fare con il diritto di stare bene a scuola.

Che cosa ci rende felici a scuola? Che cosa invece ci fa sentire tristi e svogliati? Che cosa ci allontana dalla scuola?

La scuola intesa nella sua complessità: la struttura ma anche la didattica, il rapporto con i compagni, le attività che si sperimentano, il tempo libero e della socializzazione. Lentamente tutti gli elementi negativi, come anche gli aspetti positivi, hanno trovato un mezzo espressivo attraverso cui essere raccontati.

Nelle storie e nei disegni abbiamo riportato i temi a noi più cari: la diversità, la natura, l’invidia, l’amicizia, la superbia, il rispetto del luogo in cui si vive. Speriamo che i messaggi di queste storie divertenti e interessanti arrivino a tutti i lettori, con l’augurio di realizzare ogni giorno una scuola felice.



Buona lettura!



Per parlare in classe dell'importanza di saper essere amici.

LA STREGA NEL

CASTELLO

SOTTOMARINO

C'era una volta un gruppo di quattro ragazzi del liceo, Serena, Alessandro, Ann e Chris, che amavano trascorrere i pomeriggi insieme a casa dell'uno o dell'altro. Un giorno, a casa di Serena, mentre stavano esplorando la soffitta, trovarono i gioielli della bis-bis nonna molto vecchi e polverosi. Tra tutti, un ciondolo e 4 anelli saltarono agli occhi dei ragazzi per la bellezza e la lucentezza.



Usciti dalla cantina con il prezioso ritrovamento, un raggio di sole colpì il ciondolo e tutti loro vennero teletrasportati 100 anni nel futuro in un castello marino. Alessandro, colto dallo stupore nel ritrovarsi in un luogo e in un tempo ignoti, esclamò:

“Ma che succede? Dove siamo? Perché siamo qui? Aaaahhhh!!!”.

Da lontano si sentì rispondere una voce misteriosa:

“Cosa volete da me? Cosa ci fate qui? Questa è la mia casa. Io sono la strega Magnalagna e nessuno può avvicinarsi al mio castello!!! Andatevene!!! Andatevene!!!”.



quattro ragazzi, spinti dalla loro grande curiosità, decisero di rimanere e scoprire chi fosse e cosa facesse la strega. Iniziarono a girare per il castello; ad un certo punto aprirono una porta e quando accesero la luce videro un laboratorio pieno di ampolle, alambicchi, pentoloni e su una parete del laboratorio una grossa scritta che così citava:

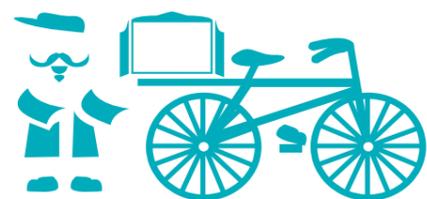
“Voglio distruggere gli uomini, che la rabbia sia con me”.

A quel punto capirono che quei contenitori erano pieni di pozioni malvagie che indicavano all'odio e al litigio con cui la strega avrebbe voluto distruggere tutti gli abitanti della Terra.

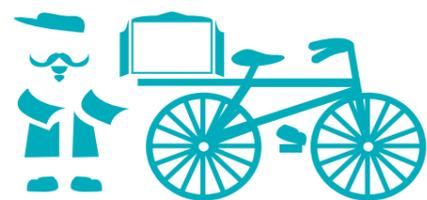


Quando la strega si accorse che i ragazzi avevano scoperto il suo segreto si arrabbiò e scagliò contro di loro alcune delle pozioni più tremende: la pozione della vanità, la pozione delle brutte parole, quella delle bugie e per finire quella della rabbia.

I quattro amici iniziarono a litigare per effetto delle pozioni, tutti contro tutti in uno scontro corpo a corpo terrificante e pauroso dietro le risate malefiche della strega.



Per fortuna lì intorno stava nuotando una sirena che, attirata dalle urla dei litigi dei quattro amici, decise di entrare nel castello grazie al suo potere di trasformarsi in umano per dieci minuti.



La sirena incontrò i ragazzi e capì subito la situazione; per aiutarli lanciò un incantesimo per far sdoppiare la strega.

“Ma così non ci stai aiutando...!”

“Aspettate e vedrete”, rispose la sirena.

Le due streghe infatti si misero a litigare tra di loro.



I ragazzi vedendo la furia con cui le due streghe si strappavano i capelli, compresero la bruttezza di litigare e si ricordarono immediatamente dell'esistenza dei loro anelli. Li unirono e scaturì il flusso dell'amicizia.



Il flusso dell'amicizia,
oltre a far smettere di litigare i quattro ragazzi,
trasformò la strega nella bravissima fata del castello marino.
Da quel momento la strega
non preparò più pozioni per far litigare le persone,
ma studiò incantesimi, magie e ricette
per rendere felice il maggior numero di abitanti del pianeta.



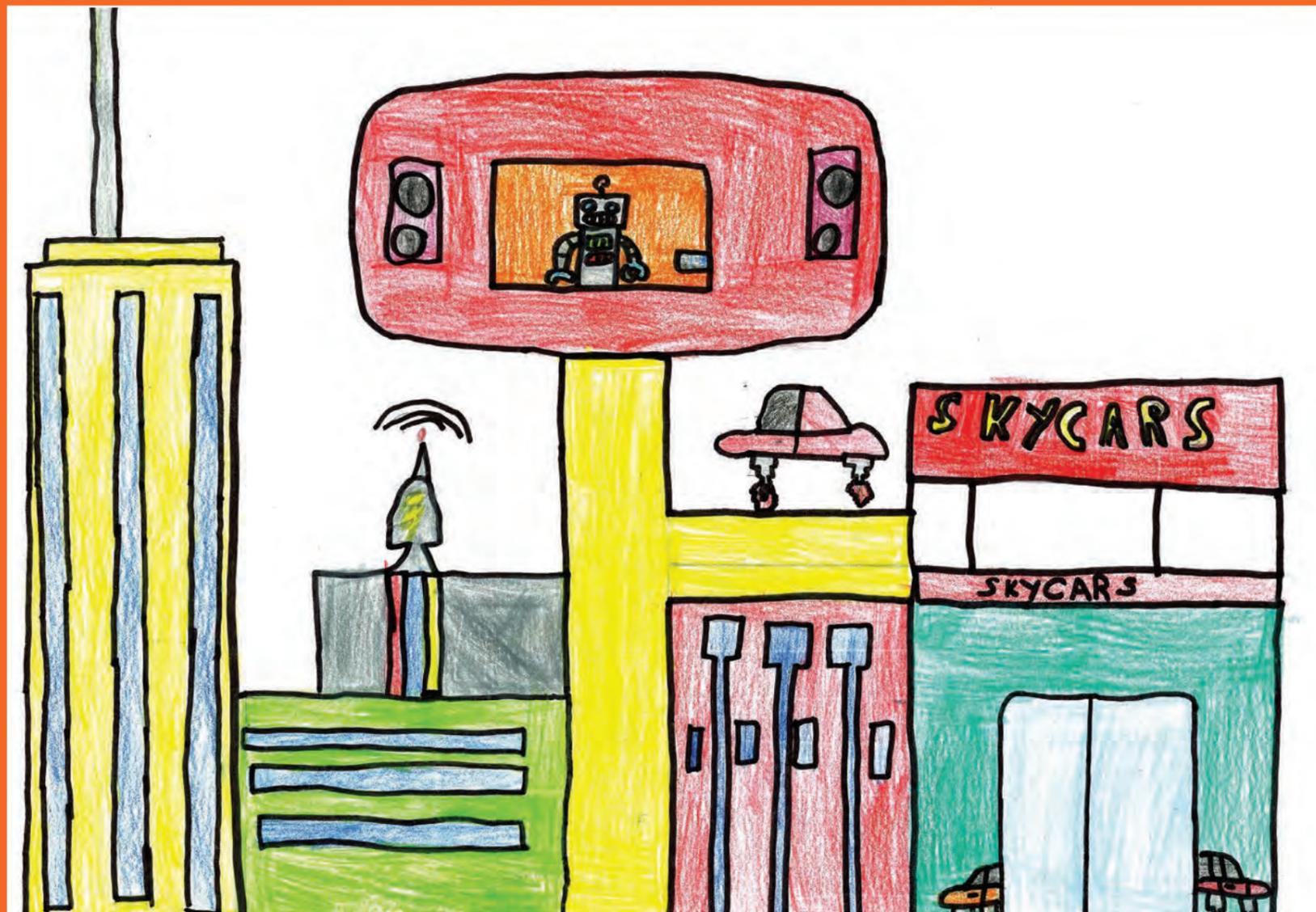
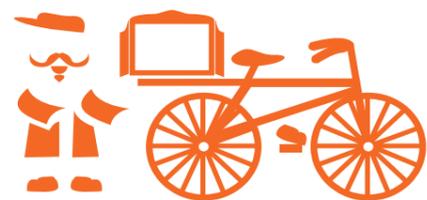


Per parlare in classe della bellezza della natura.

S.O.S MONDO IN
PERICOLO

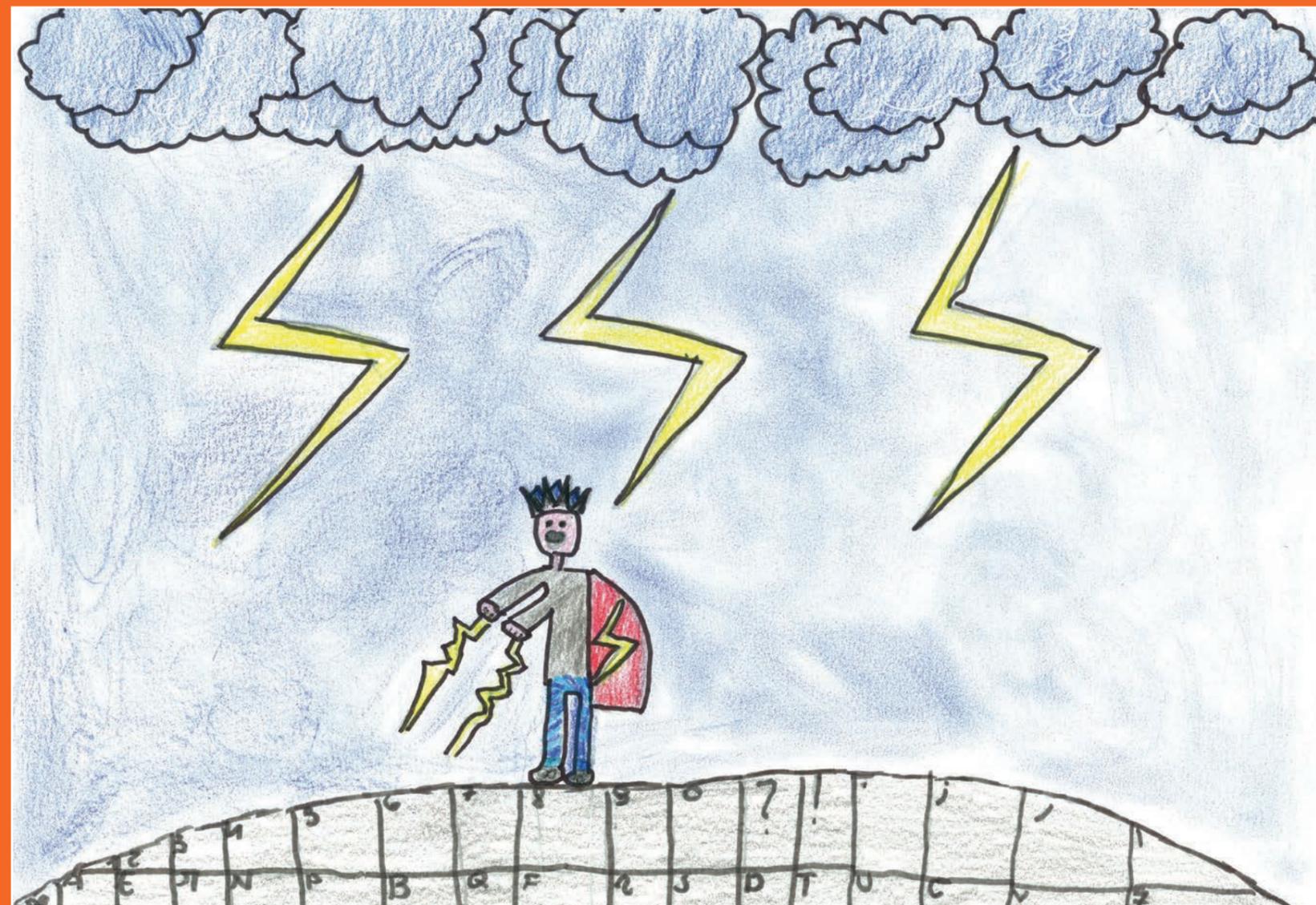
Gli esploratori salveranno il mondo

Nel mondo del futuro,
dove le città sono caratterizzate dalla presenza di macchine volanti,
di robot, di case fatte di vetri indistruttibili e di alberi di ferro,
solo una foresta naturale sull'isola Fiorina era rimasta in vita.

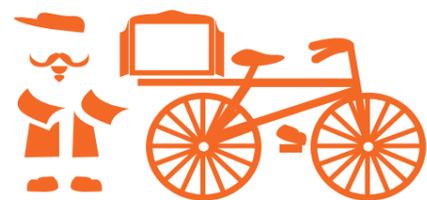


Chi aveva trasformato il mondo in ipertecnologico facendogli perdere le sue naturali bellezze e risorse era stato il malvagio “Stregone Elettrico”.

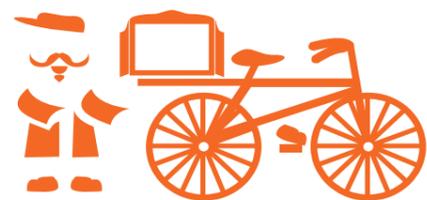
La natura era dannosa per lui e aveva bisogno di un mondo tecnologico per restare in vita.



Lo stregone che era convinto di aver già trasformato tutto il mondo, non sapeva che era rimasta in vita la foresta sull'isola Fiorina.



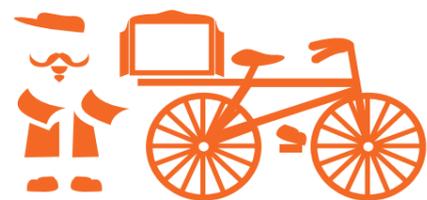
Su quest'isola abitavano due esploratori di nome Valentina e Valentino, gli unici due essere umani che si erano salvati dalla trasformazione degli uomini in robot e che erano giunti sull'isola grazie ad una mappa trovata in una bottiglia galleggiante nel mare.



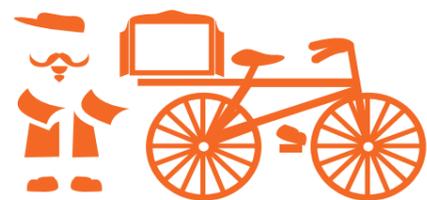
Valentino e Valentina vivevano costantemente con la preoccupazione che lo stregone potesse scoprire l'isola e trasformarla in una foresta tecnologica e di conseguenza loro due in robot.

Occorreva quindi escogitare un piano per salvare Fiorina.

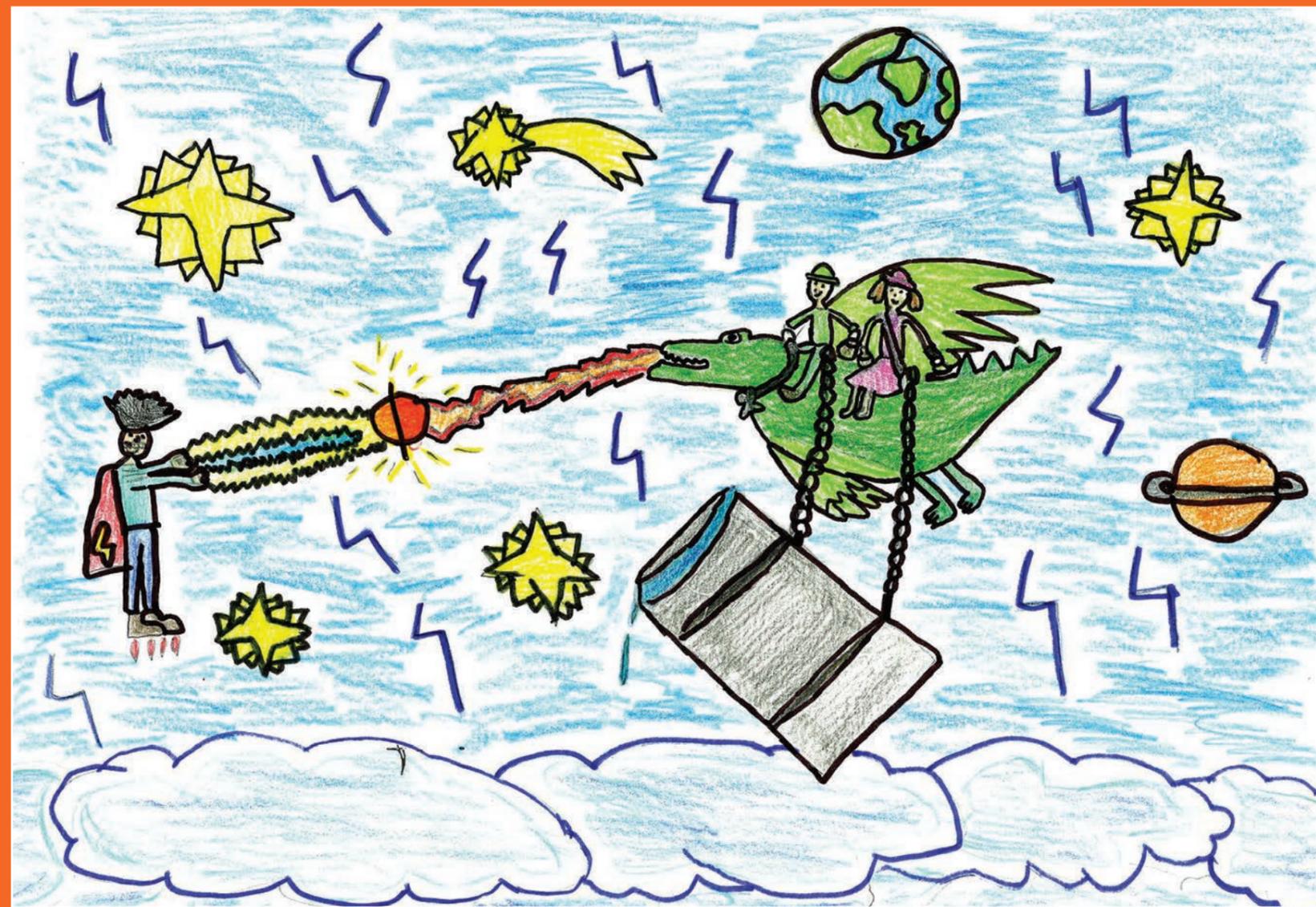
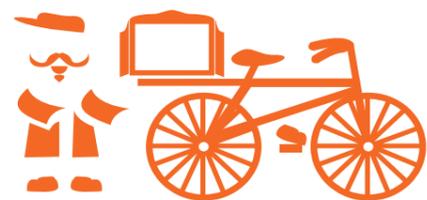
Un giorno, i due si accorsero di non aver ancora esplorato un punto della foresta contrassegnato sulla mappa da un piccolissimo dettaglio: un dente acuminato di non si sa cosa.



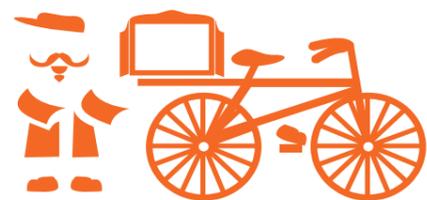
Di corsa si precipitarono in quel punto e trovarono un drago ferito.
Il drago, di nome Wilson,
raccontò agli esploratori di essere stato ferito da uno stregone
con cui aveva combattuto per evitare che trasformasse tutto il mondo.



Saputo che anche gli esploratori volevano sconfiggere lo stesso stregone, Wilson si unì a loro e inventarono un piano. Grandi secchi d'acqua vennero caricati sulla schiena del drago insieme ai due esploratori. Partirono alla ricerca dello stregone e quando si trovarono faccia a faccia, con un gesto rapido e fulmineo i due esploratori scagliarono tutta l'acqua sullo stregone che scoppiò in mille pezzi.



A questo punto
svanita la fonte della trasformazione del mondo
tutto tornò come prima e il mondo si colorò di mille colori.





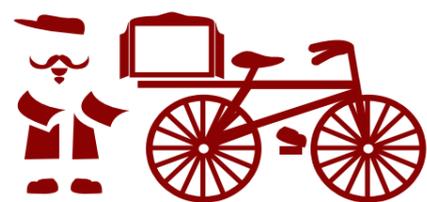
Per parlare in classe del rispetto degli ambienti comuni.

IL MOSTRO

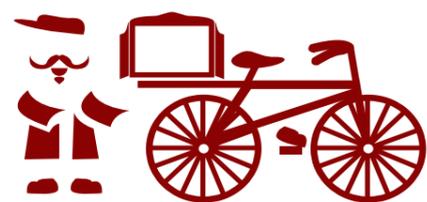
DEI BAGNI



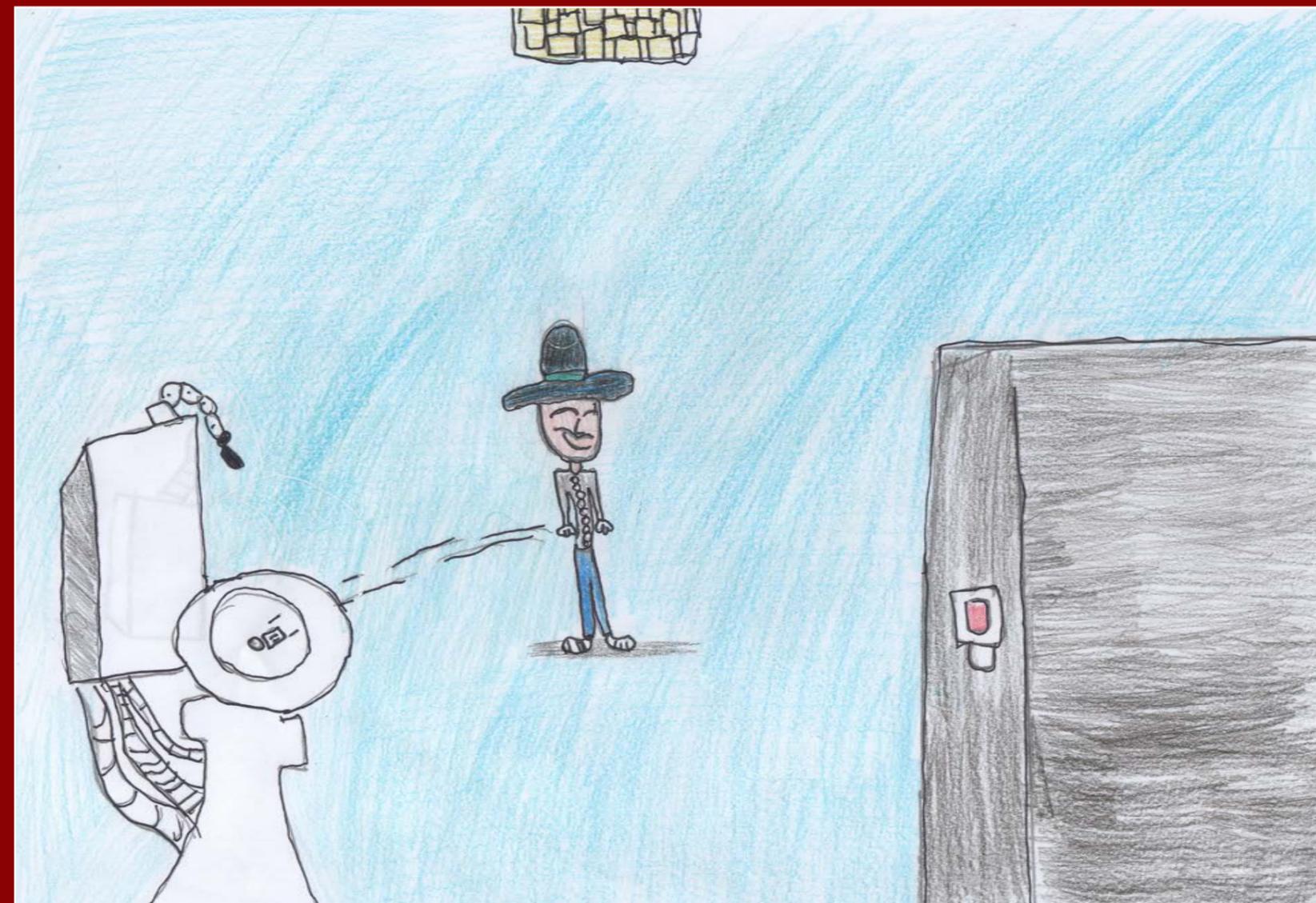
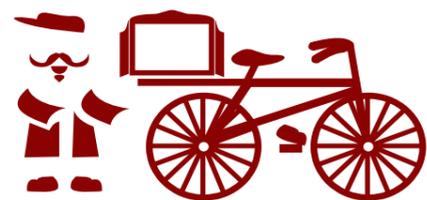
Alla scuola Anna Frank stava succedendo qualcosa di strano. Numerosi bambini, quando andavano in bagno, non facevano più ritorno in classe e le classi a poco a poco si svuotavano. Cosa stava succedendo?



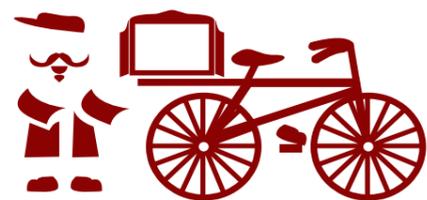
Le maestre erano molto preoccupate e decisero di chiamare il detective Walter Cooper (W.C.) perchè scoprisse cosa stava succedendo nei bagni.



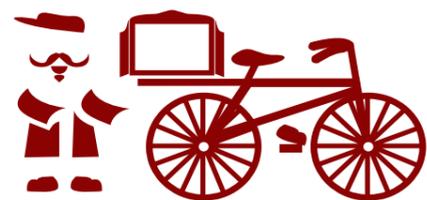
Mentre il detective stava investigando nei bagni della scuola, gli cadde il telefono in un gabinetto e, nel tentativo di recuperarlo, si sentì afferrare il braccio e venne risucchiato.



Dopo un tortuoso viaggio nei tubi sotterranei si trovò così catapultato nel laboratorio dell'FBI (Federazione Bagni Intasati), dove c'era un agente speciale super armato.

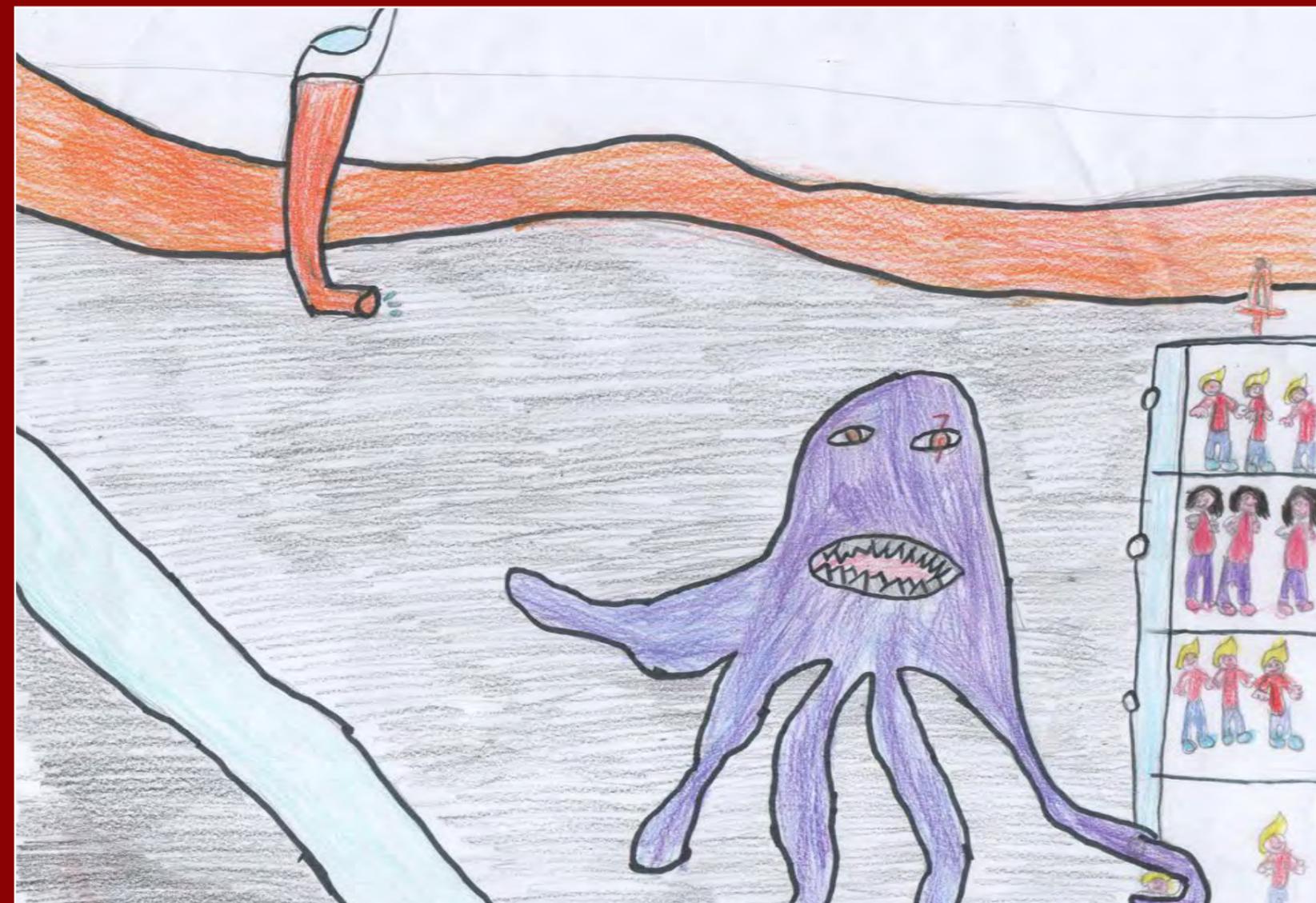


Nel laboratorio scoprì che l'FBI aveva inventato un mostro.
Questo essere ha tanti tentacoli
con cui riesce a raggiungere punti molto lontani nelle tubature;
inoltre quando avverte che un oggetto non identificato cade nel bagno,
afferra la persona che lo ha fatto cadere.



A questo punto il detective W.C. doveva liberarli.
Come fare?

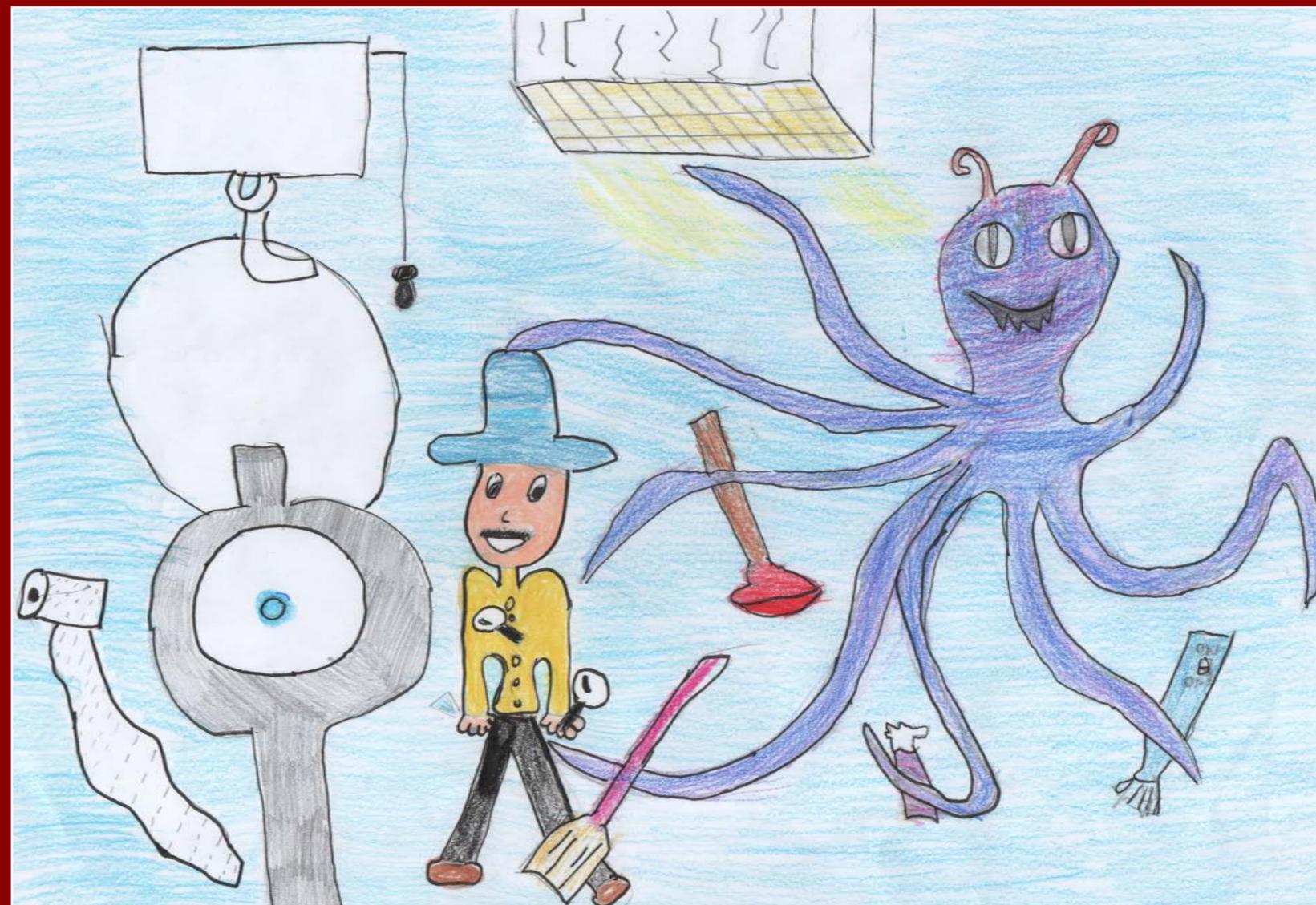
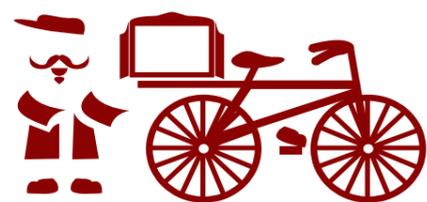
Si accorse che il problema era troppo grosso e non poteva risolverlo da solo.
Doveva rivolgersi ai suoi fedeli aiutanti.



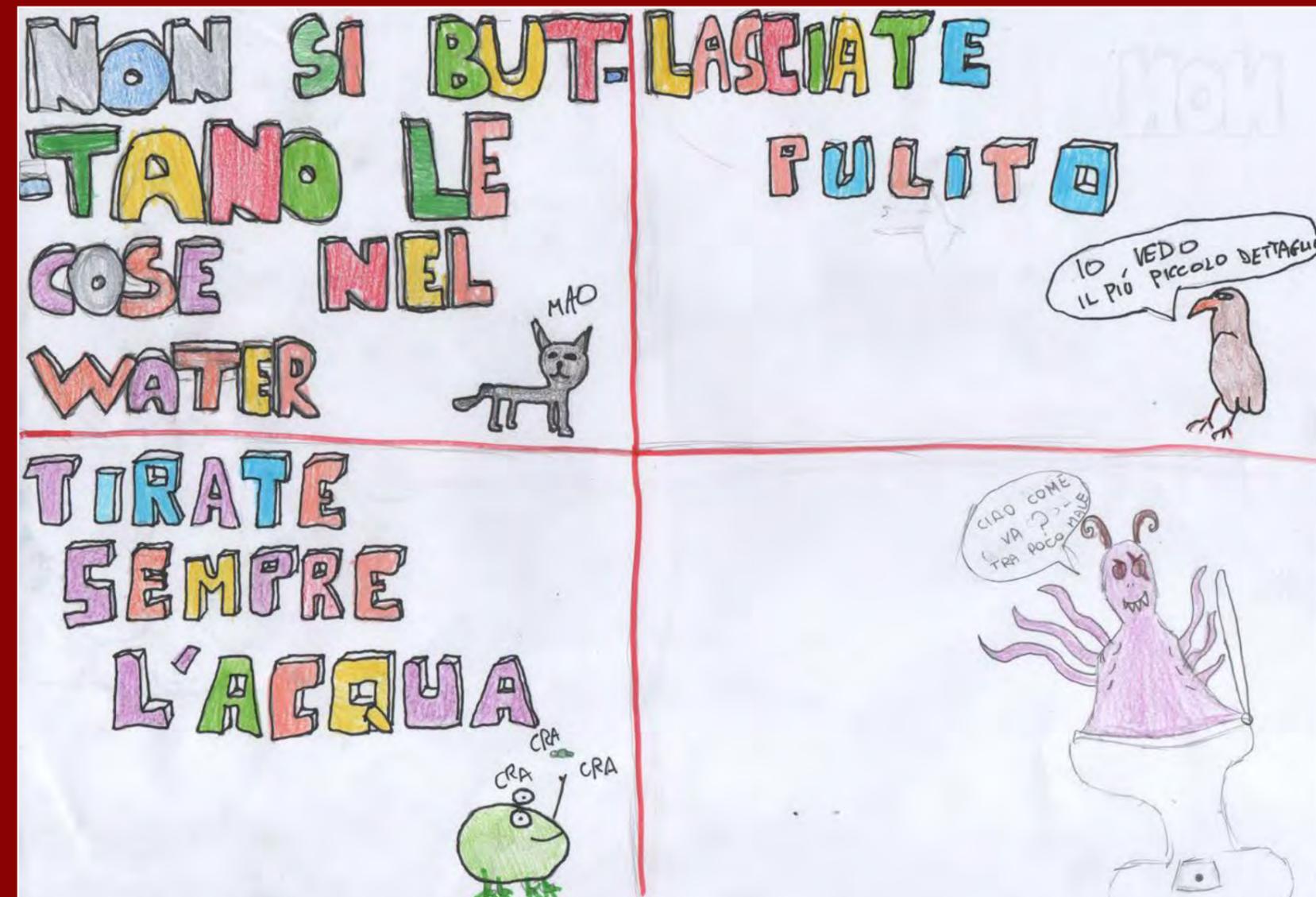
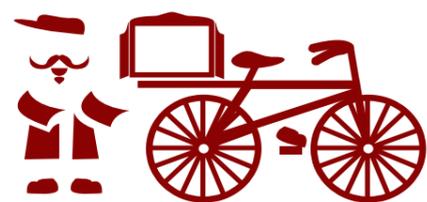
Il detective, grazie al suo anello magico, riuscì a chiamare i suoi aiutanti animali (la rana, l'aquila e il gatto) e insieme convinsero il mostro ad educare i bambini al corretto utilizzo dei bagni, ma senza farli sparire e anzi lo convinsero anche a liberare quelli fino a quel momento scomparsi. Ogni animale diede un consiglio su come tenere puliti e non rovinare i bagni, che sono anch'essi importanti per poter vivere bene nelle ore scolastiche.



A questo punto il mostro conoscendo come funzionano i bagni aiutò il detective e gli animali a riparare quelli otturati, rendendoli più belli e comodi.



Il mostro provò ad avvisare tutti i bambini dell'Anna Frank su come si usano i bagni. Ma siccome i bambini si spaventano decise di far scrivere dei cartelli. I cartelli riportano proprio i consigli con cui gli animali hanno convinto il mostro.





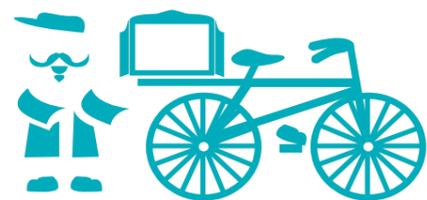
Per parlare in classe delle risorse della diversità.

L'ISOLA

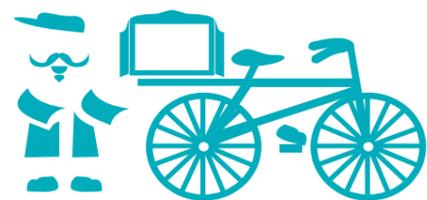
DELLE

SIRENE

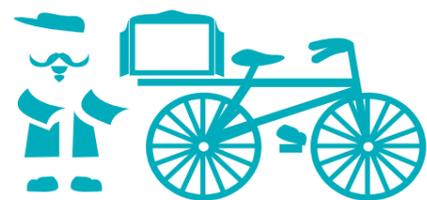
C'era una volta,
un cavaliere spaziale di nome Leo
che stava viaggiando nel tempo sulla sua navicella spaziale.
Ad un tratto la navicella si rompe
e Leo si ritrovò su un'isola sperduta abitata da dinosauri.



Qui c'erano anche due sirene cattive (Charlotte e Kim) cacciate dalla loro città sottomarina (con tanti palazzi, molti pesci, alghe, scuole, ma senza automobili) perché rubavano gioielli e preziosi a tutti.



I dinosauri che abitavano l'isola, con l'arrivo delle sirene, vennero ipnotizzati perché diventassero schiavi, sia per fare i lavori più pesanti, sia per sorvegliare i prigionieri: sventurati avventurieri che capitavano sull'isola e che man mano venivano catturati dalle due sirene.

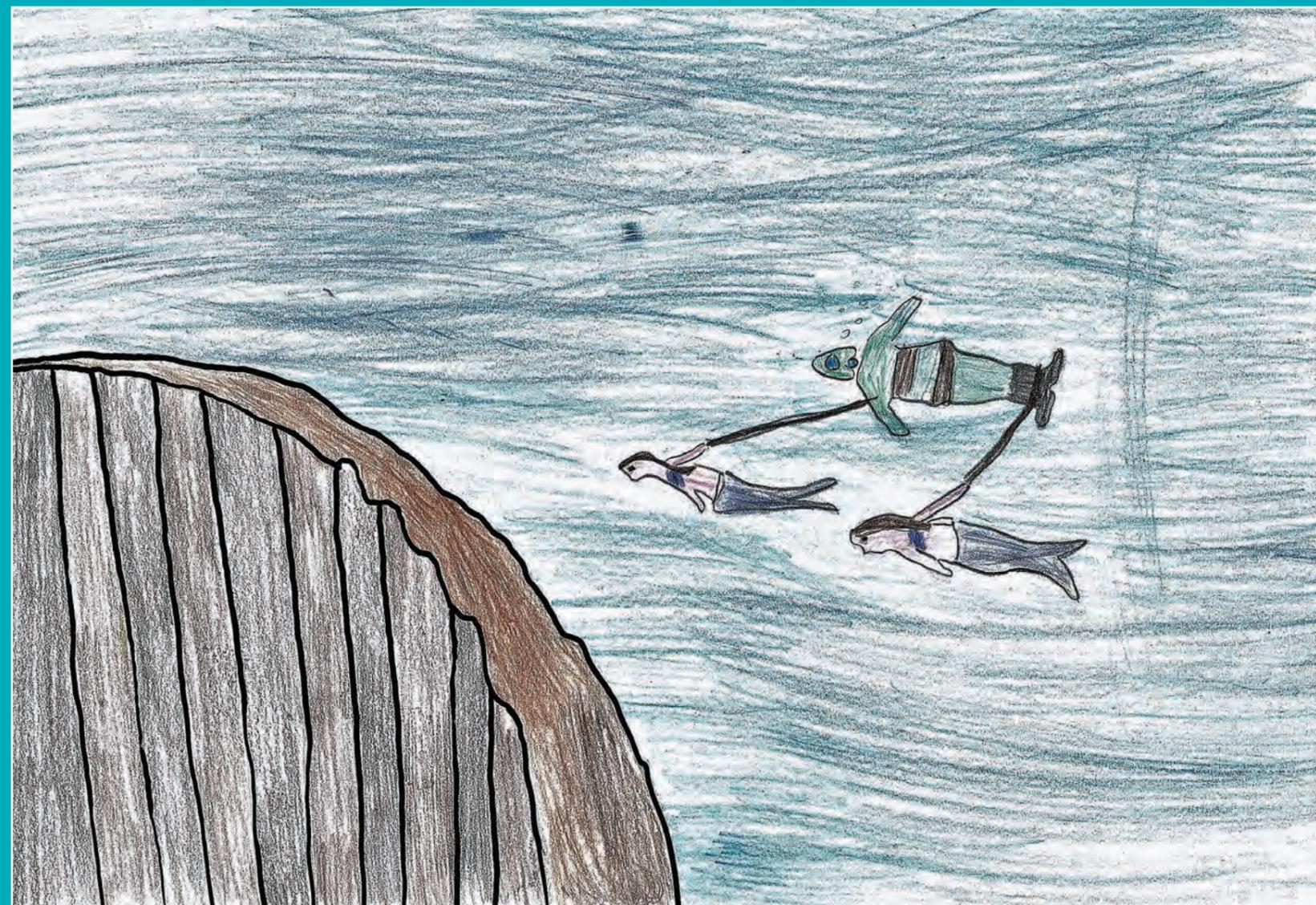
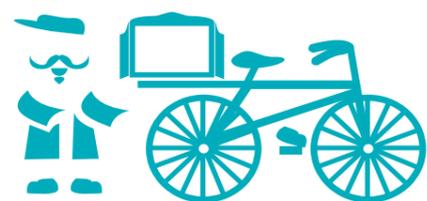


Ad un certo punto, Leo venne catturato dalle sirene perché diverso da loro.

Infatti Leo non aveva pinne, branchie, coda, squame e alle due sirene non piaceva che fosse diverso da loro.

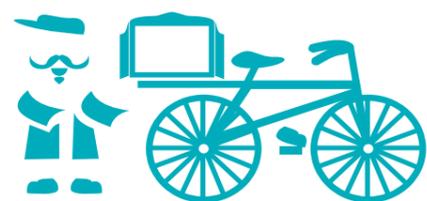
Inoltre lo ritenevano pericoloso.

Leo venne catturato con una corda e portato sott'acqua nella caverna costruita dai dinosauri su ordine delle due sirene e lì incatenato. Fortunatamente nella grotta c'era una bolla d'aria e poteva respirare.



Un giorno passò di lì un tritone di nome Zein.
Ad un certo punto si accorse di sentire una voce che veniva da lontano
e chiedeva AIUTOOOOO!!!

Si avvicinò e vide che era imprigionato un eroe spaziale,
senza coda come le sirene o i tritoni, ma con braccia e gambe.



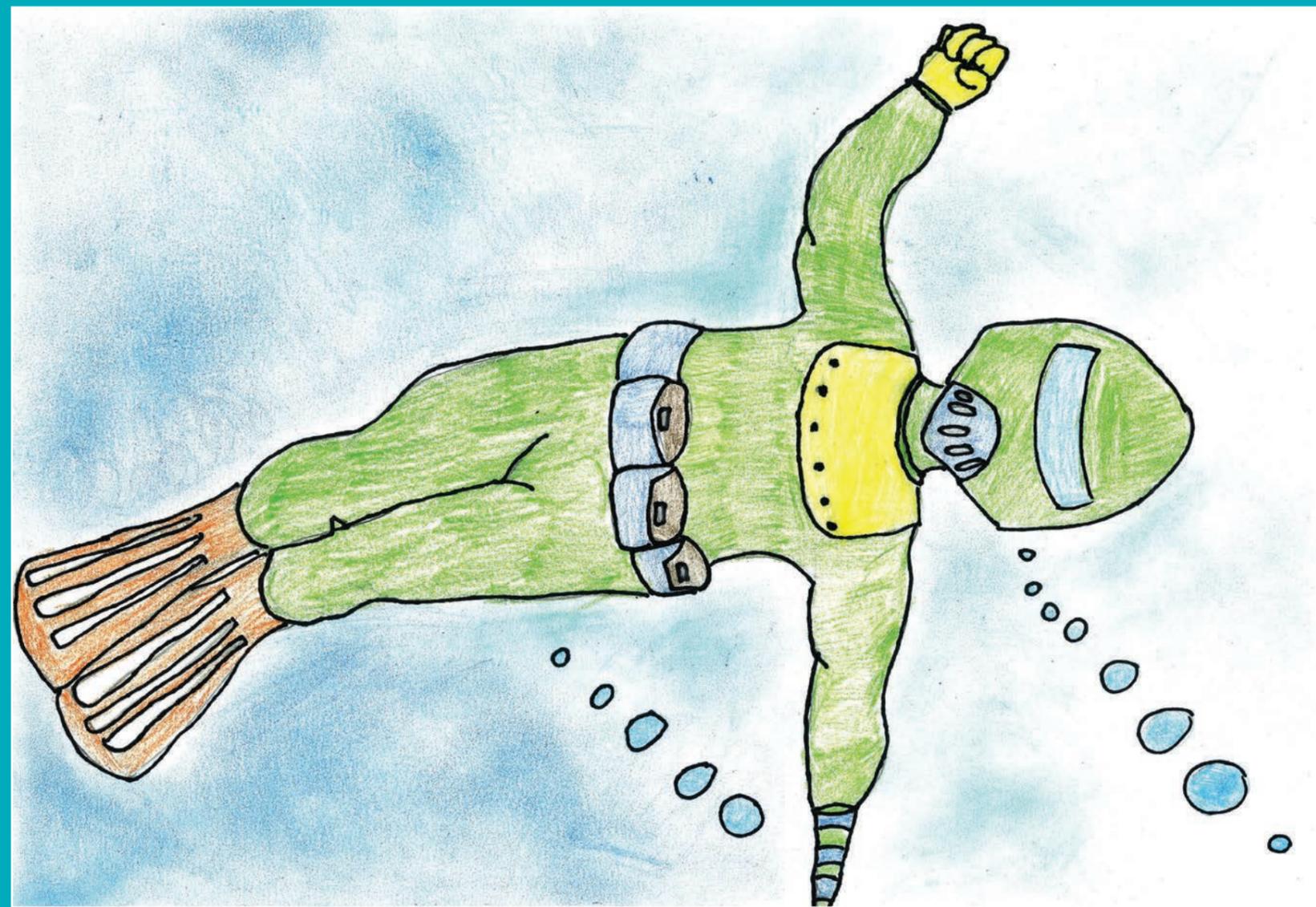
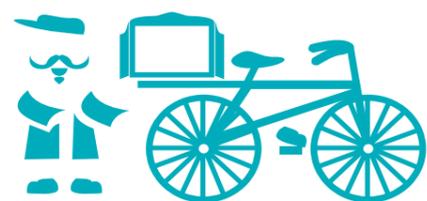
Leo disse al Tritone:

“Aiuto, le sirene mi hanno imprigionato solo perché sono diverso!”

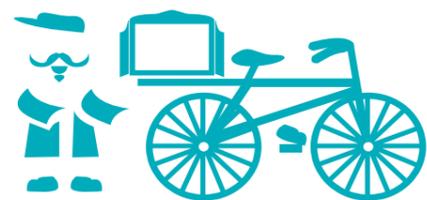
“Conosco quelle sirene, sono malvagie ma la colpa non è loro, sono vittime di un incantesimo”.

“Tu puoi camminare sulla terra, vero?”, chiese il Tritone. “Sì” rispose Leo.

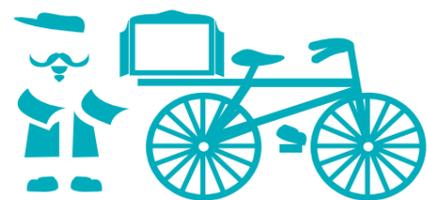
“Finalmente! Sei l'eroe che ci serviva! Allora ti do questa pozione che ti permetterà di passare attraverso le sbarre e raggiungere la spiaggia; dovrai andare poi sulla cima del monte e spegnere il fuoco che vedrai sulla fiaccola magica così le sirene torneranno buone e potrò farle tornare nella loro città. Non preoccuparti dei dinosauri, le sirene non si allontanano mai dall'acqua, né hanno pensato di mettere le loro guardie lì, quindi non c'è nessuno sulla montagna”.



Leo fece come gli era stato detto e affrontò il viaggio tra le montagne senza essere visto dai dinosauri. Arrivò in cima e spense la fiaccola grazie ai poteri della sua tuta spaziale.



Subito dopo le sirene si accorsero di essere state vittime di un incantesimo malvagio che le faceva diventare desiderose delle ricchezze altrui e avere paura di chiunque fosse diverso. Proprio grazie alla diversità di Leo fu possibile annullare la magia e farle tornare felici nella loro città.





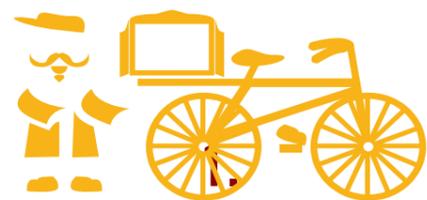
Per parlare in classe di quanto sia pericolosa la superbia.

LA FAMIGLIA
DEI

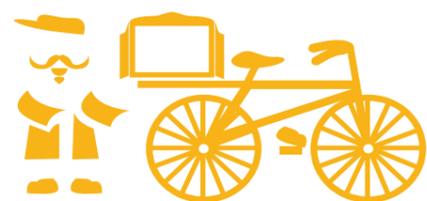


DRAGHI

C'era una volta all'epoca del Big Bang un gruppo di draghi che viveva in un vulcano. L'ambiente terrestre era molto deserto. C'era molta sabbia, il terreno era pieno di grosse buche, poche piante e le poche rimaste erano secche. Qua e là si scorgevano piccoli fumiciattoli in cui scorrevano rami e foglie secche. Il cielo era sempre di colore grigio a causa dei fumi provocati dalle continue esplosioni. Questo paesaggio era interrotto da alcuni vulcani, nel più grosso dei quali viveva la famiglia reale di draghi così composta: mamma, papà e draghetto, erano loro i capi della terra.



Un giorno, dal mondo degli dèi giunse sulla terra appena formata un principe tutto vestito di colore nero di nome Max Raiters. Egli era potentissimo, viveva in un grigio castello e voleva dominare il mondo.

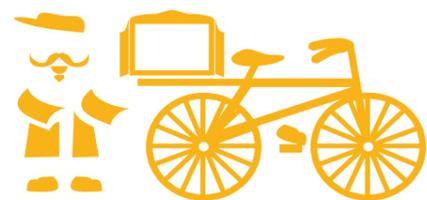


La famiglia Draghescu, intanto, amava passare il tempo volteggiando nel cielo. Erano davvero bravi. Facevano delle acrobazie spettacolari, a volte mamma e papà creavano dei grossi cerchi di fuoco dentro cui i due draghetti giocavano e ballavano.

Insomma, erano davvero unici e potenti.

Ma al principe nero non andava che i draghi fossero così bravi a volare e così potenti,

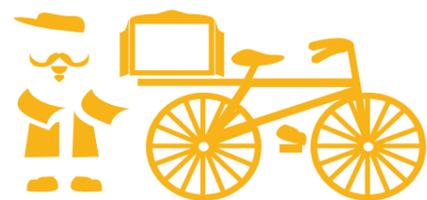
voleva assolutamente impossessarsi del loro potere: allora li ipnotizzò per renderli più deboli e avere potere su di loro.



Per ricambiare il favore ricevuto dalla famiglia Draghescu molti anni prima, il boscaiolo Davide, anche lui proveniente dal mondo degli dèi, cercò di aiutare gli amici draghi a ribellarsi alla malvagità di Max. Usò il suo potente mezzo magico che aveva la forma di una patata e in un attimo i tre draghi si ritrovarono trasportati nel futuro sfuggendo alla malefica ipnosi del principe.



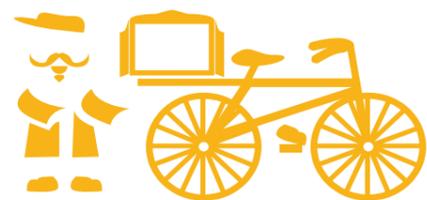
Grazie a questa magia poterono anche vedere che, se nel passato non avessero sconfitto Max, nel futuro non ci sarebbe più stato il vulcano e loro sarebbero stati sotto il suo comando per il resto della vita, e quindi la terra sarebbe stata rovinata dal terribile principe.



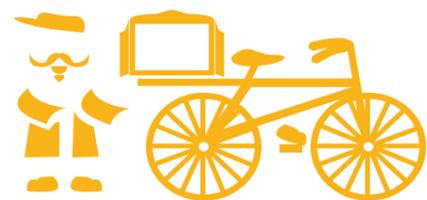
A questo punto occorre assolutamente escogitare un piano per evitare questa catastrofe.

Il boscaiolo e i draghi per giorni e notti intere pensarono al piano da mettere in atto.

Finalmente un giorno ebbero un'idea geniale: bruciando la patata magica con lo sputo di fuoco della famiglia Draghescu ne sarebbe scaturito un fumo speciale, che avrebbe fatto ritornare tutto come prima e che avrebbe addormentato il principe nero.



Così fecero e il piano funzionò.
Durante il sonno, Max Raiters sognò che senza essere il capo della terra
sarebbe stato molto più felice
perché il mondo non sarebbe stato disastroso come previsto dal futuro
e lui sarebbe stato amico dei draghi.





Per parlare in classe dell'inutilità dell'invidia.

GHIAACCIA

VS

LETTERA

C'era una volta uno stregone di ghiaccio che era dotato di poteri particolari: congelare gli oggetti, far cadere la neve, volare e fermare il tempo.

Lo stregone viveva in un igloo

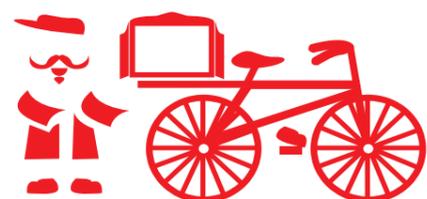
dove passava tutto il tempo a sperimentare nuovi poteri.

Da alcuni giorni lo stregone di ghiaccio aveva ricevuto una lettera che diceva:

“Caro Peter (questo era il suo nome), ti invitiamo a partecipare al più importante concorso medievale di magia a cui sono invitati i migliori stregoni di tutto il mondo.

Il concorso si terrà il giorno 25 dicembre davanti al castello reale.

Speriamo che non mancherai. Ciao. Cordiali saluti”.



Dopo alcuni giorni di incertezza decise di partecipare.

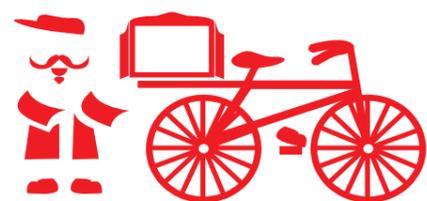
Mancavano tre settimane al concorso
e da allora si allenò sia di giorno che di notte.

Arrivò finalmente il grande giorno
e come da regolamento si presentò davanti al castello.

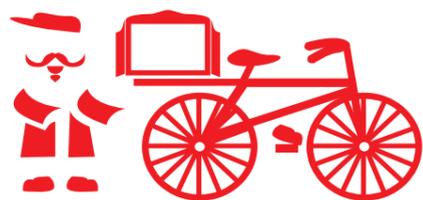
Lì trovò tantissimi partecipanti:
maghi da tutto il mondo, streghe da tutti i cieli.

Il suo turno era l'ultimo per cui dovette aspettare tanto tempo
prima di potersi esibire. Finalmente toccò a lui.

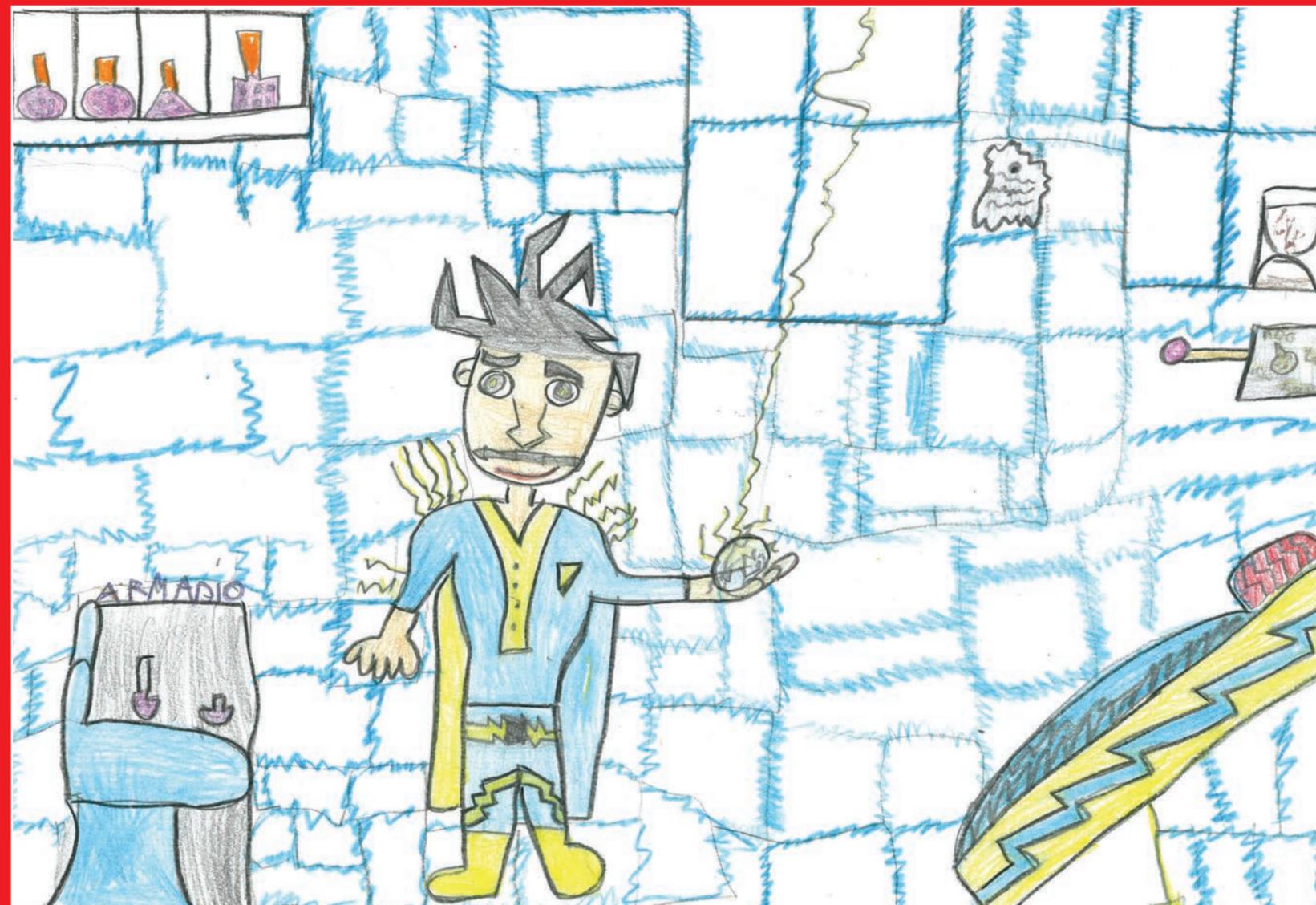
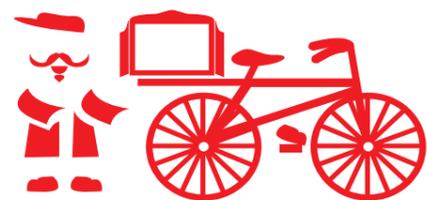
Si alzò e con passo lento e regale si diresse verso il centro del palco
su cui si svolgevano le magie.



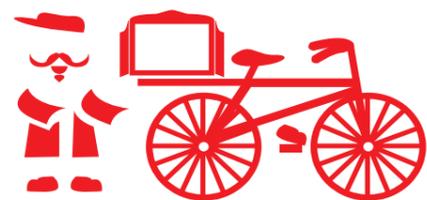
Al termine della sua lunga esibizione, partecipanti, pubblico e giudici rimasero a bocca aperta e all'unanimità lo proclamarono vincitore e gli consegnarono in premio Galatea: la pregiatissima spada della magia.



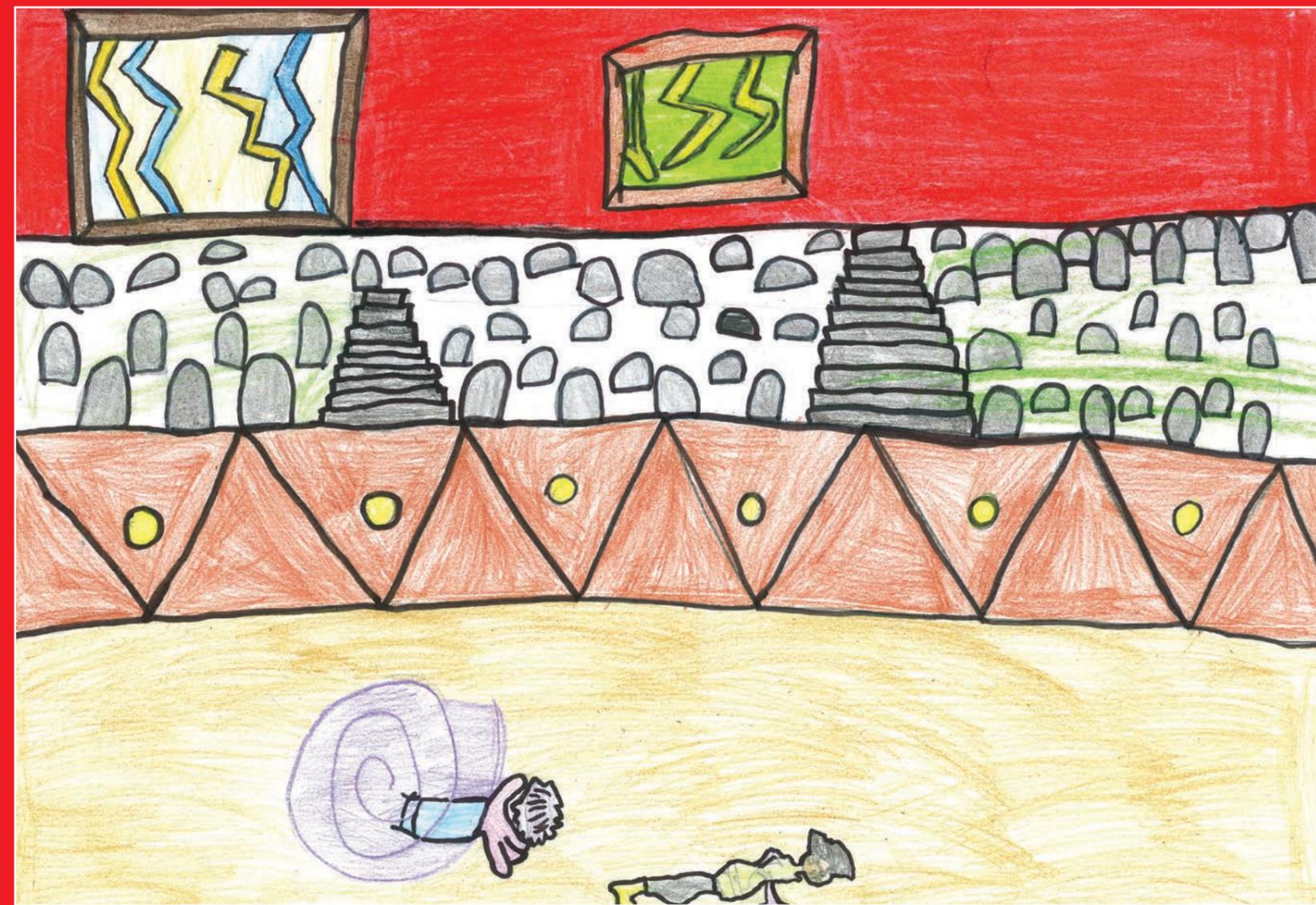
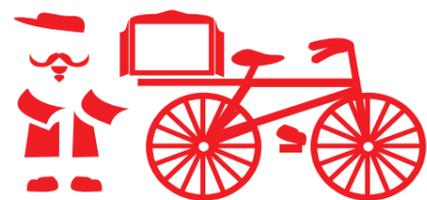
Tra i partecipanti era presente anche l'acerrimo nemico di Peter:
Pegaso, lo stregone elettrico
che non era riuscito a portare a termine la sua magia
perché non era stato in grado di controllare i suoi incantesimi elettrici.



Alla sola notizia della vittoria di Peter e del preziosissimo premio ricevuto, Pegaso scoppiò di rabbia per l'invidia e così gli gridò in faccia:
“vediamo se sei così abile e forte, sono sicuro che questa volta vincerò io... grrrrrr, ti aspetto fra mezz'ora nell'arena del mio castello”.

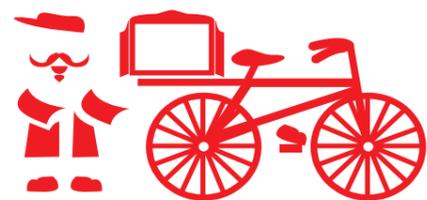


Durante il duello in cui si alternavano magie spettacolari ad acrobazie impossibili, lo stregone di ghiaccio, per la prima volta in vita sua, esibì la sua ultima e più importante magia. Con la forza del pensiero creò dapprima uno spazio temporale vicino a sé, poi ne creò un secondo dietro la schiena dello stregone elettrico e in meno di un secondo, senza farsi vedere, spuntò dietro le spalle del suo nemico.



Nonostante la potenza della magia, lo stregone elettrico non venne sconfitto e reagì con una tale rabbia che con un incantesimo altrettanto potente incendiò tutto il castello.

Peter così si trovò in grande difficoltà perché il calore scioglieva le sue magie di ghiaccio. Nel trambusto dell'incendio la battaglia si interruppe.



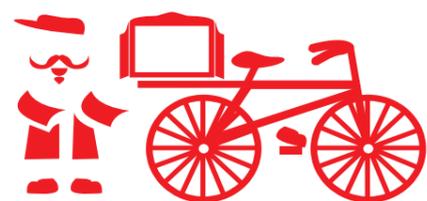
Un boscaiolo, che in realtà era una divinità della foresta, vedendo le fiamme, comparve nell'arena vicino a Peter e disse:

“Hai vinto la gara di Magia perché lo stregone elettrico non aveva i suoi guanti con cui controllare gli incantesimi.

Daglieli se vuoi vincere con correttezza”.

“Ma così sarà più forte e in questa battaglia mi ucciderà”, rispose lo stregone.

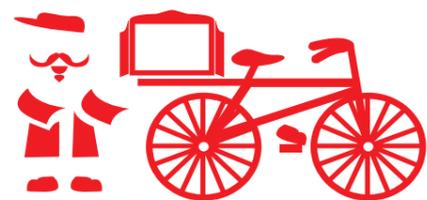
“Fidati”, continuò il boscaiolo. Poi sparì.

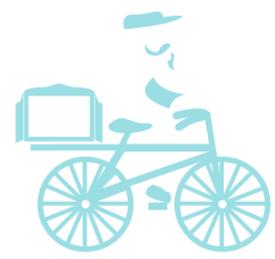


Così fece. Lo stregone elettrico rimase colpito dalla nobiltà d'animo del suo avversario e disse: "Sono stato uno sciocco a reagire con tale rabbia! Ora che il nostro potere è alla pari, entrambi ci alleneremo per le prossime sfide".

Peter aggiunse: "Non voglio vincere se l'avversario ha qualche ostacolo che io non ho! Sarai un degno avversario nel prossimo concorso, ma non un nemico. Anzi ti propongo di allenarci insieme e di inventare magie utili a tutto il regno".

I due stregoni divennero alleati e le loro potenti magie fecero la fortuna degli abitanti del regno.





E ora crea tu il tuo personaggio!

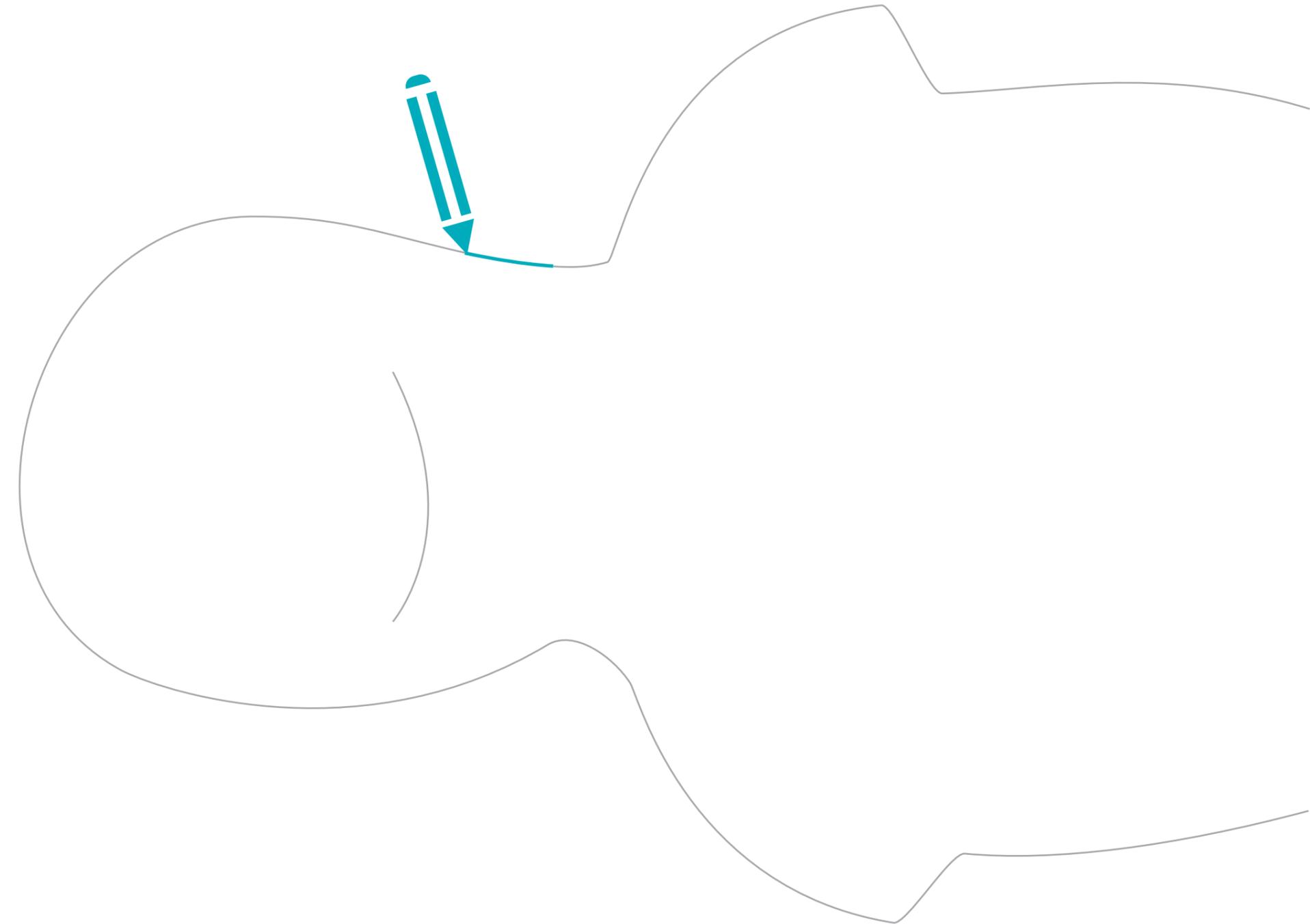
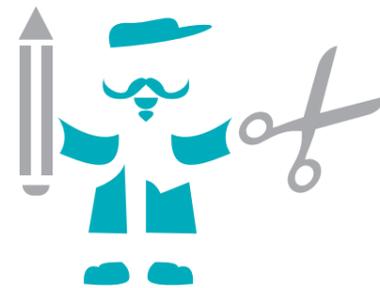
COSTRUISCI L'IDENTIKIT

Nome: _____

Segni particolari: _____

Qualità: _____

Super potere per stare bene a scuola: _____



Save the Children

è la più importante organizzazione internazionale indipendente, dedicata dal 1919 a salvare i bambini in pericolo e a promuovere i loro diritti, subito e ovunque, con coraggio, passione, efficacia e competenza.

Opera in oltre 120 paesi per garantire a tutti i bambini salute, protezione, educazione, sviluppo economico, sicurezza alimentare e promuovere la partecipazione di tutti i minori. Inoltre risponde alle emergenze causate da conflitti o catastrofi naturali.

Save the Children è stata costituita in Italia alla fine del 1998 come Onlus e ha iniziato le sue attività nel 1999. Oggi è una Ong riconosciuta dal Ministero degli Affari Esteri.

Oltre all'importante impegno a livello internazionale, Save the Children Italia da più di 10 anni sviluppa programmi che hanno l'obiettivo di migliorare la vita dei bambini che vivono sul nostro territorio con interventi nell'ambito della lotta alla povertà minorile, della protezione dei minori a rischio di sfruttamento (come i minori stranieri non accompagnati), dell'educazione e della scuola, dell'uso sicuro delle nuove tecnologie, della tutela dei minori nelle emergenze.

FUORICLASSE

Fuoriclasse è il programma di Save the Children contro la dispersione scolastica. Sviluppa interventi preventivi e integrati, promuovendo il protagonismo di studenti, docenti e famiglie. Prevede attività di supporto alla motivazione e all'apprendimento, in contesti scolastici ed extrascolastici.



Save the Children

Save the Children Italia Onlus

Via Volturmo 58 -00185 Roma

tel + 39 06 480 70 01

fax +39 06 480 70 039

info.italia@savethechildren.org

www.savethechildren.it

Per l'implementazione del progetto sul territorio torinese, Save the Children si avvale della collaborazione di CISV Solidarietà e della Cooperativa E.D.I.

