# 1° anno (2016-2017)

| settembre | ottobre | novembre | dicembre | gennaio | febbraio | marzo | aprile | maggio | giugno |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

Attivazione eTwinning

**Conoscenza** (nov-dic 2016) Scambio di informazioni (scuola, paese e castello).

Meeting in Galles (16-19 novembre 2016): formazione e pianificazione

Da dic. 2016 verrà aperto il **sito *"Kids Conquering Castles"*.**

Ogni scuola (Istituto) contribuirà regolarmente alla sua implementazione.

Le scuole lavoreranno insieme per costruire la Cooperativa Kids Conquering Castles (KCC)

*1

**Camp con alunni in Spagna (Navas, Maggio 2017)**: ulteriore formazione sulla cooperativa e condivisione attività sul tema "Raccontare il castello". Presentazione della KCC Cooperativa alle autorità locali e registrazione "ufficiale".

# 2° anno (2017-2018)

| settembre | ottobre | novembre | dicembre | gennaio | febbraio | marzo | aprile | maggio | giugno |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**Meeting** in Grecia
(ottobre 2017)

**Attività della KCC Cooperative**
(ott 2017-mag 2018):

SOUVENIRS DEL CASTELLO

**∗2**

**"IL MERCATO NEL CASTELLO" Camp in Italy**
(maggio 2018):

Laboratori ed attività per/ da parte dei bambini animeranno il castello (Gemona/Artegna)

Il clou sarà il mercato in cui la KCC cooperative venderà I prodotti realizzati.

# 3° anno (2018-2019)

| settembre | ottobre | novembre | dicembre | gennaio | febbraio | marzo | aprile | maggio | giugno |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

**Meeting in Austria**
(ott. 2018)

**Attività della KCC Cooperative (ottobre 2018-maggio 2019)**

a) Mercatini locali in ciascun paese del partenariato

b) ricerca su una NGO (*Non-Governmental Organization*) cui devolvere i profitti e scelta comune della NGO.

c) Attività sul tema: Giochi nel castello

∗3

**Assessment Meeting in Italy**
(June 2019)

**Camp in Germania** (May 2019). "Ethical Investment and castle promotion".

Conclusione dell'attività della Cooperativa e consegna del ricavato alla NGO.

Celebrazione dell'evento con i giochi preparati. Idee per continuare oltre il progetto la promozione dei castelli "a misura di bambino".

## *1 Cooperativa Kids Conquering Castles (KCC)

Gli alunni

a) impareranno cos'è e come funziona una cooperativa; discuteranno gli obiettivi della Cooperativa KCC; muoveranno i primi passi per organizzarsi in cooperativa

b) sceglieranno un nome per la cooperativa;

c) disegneranno e poi voteranno il Logo che rappresenti la KCC Cooperative: verranno condivise semplici linee guida per la creazione di un logo

d) individueranno i rappresentanti che costituiranno il "comitato esecutivo" ;

e) pianificheranno e condurranno nelle proprie scuole le attività di progetto "telling the castle" (raccontare il castello) che verranno poi presentate al Camp in Catalogna (leggende / storia del castello, visite al castello, incontri con esperti, laboratori ecc.).
I prodotti che ne risulteranno potranno essere diversi: es. un libretto-guida al castello, un libretto di leggende illustrato, un video o un e-book, una visita guidata o una rappresentazione teatrale….ma dovranno essere rivolte ai più giovani.

## *2 Attività della KCC Cooperative (ott 2017-mag 2018):

a) pianificare e condurre nelle scuole attività finalizzate alla realizzazione dei souvenirs del castello (anche in base alle risorse territoriali e/o alle botteghe artigianali del passato);

b) ricerca di mercato e conseguente uso dei dati ;

c) produzion di prototipi e scelta di quali produrre per il mercato

d) finanziamento della produzione;

e) produzione di video tutorials su come produrre I prodotti scelti ;

f) pubblicizzazione;

g) creazione di un dizionario multilingue sul lessico relative al castello.

## *3 Attività della KCC Cooperative (ott. 2018-magg. 2019)

a) Mercatini locali: gli studenti metteranno in pratica le competenze acquisite per produrre, promuovere e vendere i prodotti
b) ricerca NGO: le proposte verranno dibattute/votate online

c) Attività sul tema «Giochi nel castello»: gli studenti ricercheranno/inventeranno giochi sui castelli/da giocare nel castello e nei suoi dintorni, prevedendo anche un uso dei giochi stessi oltre il progetto, per promuovere il «castello dei bambini» (i prodotti possono essere diversi, per esempio libretti illustrati, video-tutorial, giochi digitali…)