800 ANNI · UN'EREDITÀ PER IL PRESENTE

SAN FRANCESCO, UOMO DI FRONTIERA



Un percorso di incontri per le nuove generazioni, docenti, la società

Con il patrocinio di:
Ufficio scolastico regionale per il Friuli Venezia Giulia
Ufficio scolastico regionale per il Veneto

DIOCESI DI TRIESTE
Diocesi di Trieste LABORATORIO SCIENZA & FEDE
REGIONE AUTONOMA FRIULI VENEZIA GIULIA
IO SONO FRIULI VENEZIA GIULIA

Il progetto è promosso dalla **Diocesi di Trieste**, in collaborazione con l'Ufficio per la pastorale scolastica e l'IRC, il Laboratorio Scienza & Fede e UCIIM Trieste (Unione cattolica italiana di insegnanti dirigenti formatori ed educatori). Esso ha una chiara dimensione regionale, mira ad aprirsi al coinvolgimento delle scuole delle regioni limitrofe, dedica attenzione a luoghi e contesti che presentano legami storici, culturali o spirituali con San Francesco d'Assisi e col suo discepolo Sant'Antonio da Padova che è venuto nel territorio regionale, è in continuità con il lavoro fatto nell' anno precedente a Trieste "Il Cantico a 800 anni dalla sua stesura". A partire dal titolo il progetto di attuale coniuga la figura di S Francesco "cerniera" di tanti elementi culturali e ecclesiali della sua epoca con il nostro territorio a cavallo di realtà nazionali, politiche, etniche e antropologiche diverse, per questo è rivolto soprattutto a studenti e docenti del FVG e delle regioni vicine delle scuole dell'infanzia, primarie e secondarie di primo e secondo grado, nonché agli studenti degli enti di formazione professionale.

Sono **obiettivi** del progetto:

- valorizzare la figura e il messaggio di San Francesco d'Assisi a ottocento anni dalla sua morte;
- favorire una riflessione culturale e pedagogica interdisciplinare;
- stimolare nei giovani le capacità critiche rispetto ai temi della contemporaneità;
- incentivare la partecipazione attiva attraverso percorsi creativi;
- tradurre i valori francescani in linguaggi contemporanei (arte, musica, teatro, video);
- offrire occasioni di aggiornamento per i docenti;
- rafforzare il dialogo tra scuola, istituzioni culturali ed enti ecclesiali.

Sono **tappe** del progetto

a) **una conferenza** di lancio dell'iniziativa l'11 novembre 2026 a cura di mons. Walter Insero**,** giornalista e teologo, cappellano della RAI nazionale.
b) **tre giornate di formazione** (dalle 9.00 alle 16.30) il 24 novembre 2026 a pordenone, il 17 dicembre 2026 a Trieste e il 20 gennaio 2027 a Sacile, rivolte ai docenti delle scuole di ogni ordine e grado, composte ciascuna da momenti frontali, laboratoriali e assembleari con la presenza di PromoTurismo FVG.

I GIORNATA
Titolo: Francesco e l'inquietudine
Luogo: Pordenone - Location: Auditorium della Regione (via Roma 2)
Quando: martedì 24 novembre 2026
In un tempo in cui molti giovani vivono forme diffuse di ansia, smarrimento e inquietudine, la vicenda di Francesco può offrire agli insegnanti una chiave interpretativa preziosa. La sua storia diventa occasione per comprendere come la crisi non sia solo un ostacolo, ma possa rappresentare un passaggio generativo, capace di aprire nuove possibilità di crescita personale.
Ospiti: Dario Vitali (teologo e docente universitario), Enrico Galiano (insegnante e scrittore), Samir Matta Emad (psicologo clinico e docente universitario), Gigi Cotichella (pedagogista).

II GIORNATA
Titolo: Francesco mistico e carnale": corpo, relazioni, consumo e creato
Luogo: Trieste - Seminario Vescovile, Sala Auditorium "Beato Don Francesco Bonifacio"
Quando: giovedì 17 dicembre 2026

L’incontro intende fornire strumenti culturali ed educativi per accompagnare i ragazzi nel loro vissuto emotivo e per aiutare i docenti a riconoscere e accogliere le fragilità contemporanee senza giudizio, trasformandole in occasioni di dialogo e di costruzione di senso. In questo modo, la figura di Francesco si propone come ponte tra esperienza spirituale e sfide educative attuali, offrendo spunti concreti per un approccio più empatico e consapevole alla relazione educativa.
Ospiti: fra Agnello Stoia (teologo francescano), Alberto Pellai (medico e psicoterapeuta), Gigi Cotichella (pedagogia).

III GIORNATA
Titolo: San Francesco, il francescanesimo e la ricerca scientifica
Luogo: Sacile - Teatro Ruffo
Quando: 20 gennaio 2027
La terza giornata di studio vuol costruire un ponte tra il Medioevo francescano e le domande più attuali sull’intelligenza artificiale e in generale tutte le nuove tecnologie perché San Francesco nella sua epoca ha cambiato il modo di guardare il mondo; la scienza moderna modifica il modo di conoscerlo; le neuroscienze e l’intelligenza artificiale ci obbligano oggi a ripensare che cosa significhi essere umani ed a chiederci che cosa accade alla nostra idea dell’uomo quando cambia il nostro modo di guardare la natura.
Francesco d’Assisi inaugura un modo nuovo di vedere la realtà: non considera la natura un semplice oggetto da osservare, classificare o dominare, ma una realtà concreta con cui entrare in relazione. Da qui nasce un possibile incontro tra il Santo, le nuove frontiere scientifiche ed informatiche e la pedagogia contemporanea: educare non significa soltanto trasmettere conoscenze o sviluppare abilità cognitive, ma creare le condizioni perché una persona possa crescere nella sua interezza.
Ospiti: Flavia Marcacci (storica della scienza), Luca Ticini (neuroscienziato), Vincenzo Fano (filosofo della scienza), Enrico Galiano (insegnante e scrittore), Gigi Cotichella (pedagogista).

Gli insegnati interessati potranno iscriversi attraverso il seguente link: https://bit.ly/4BSZIB3 o scannerizzare il QR code:

Finalità di questi appuntamenti sono:

- offrire agli insegnanti di diverse materie e ordini di scuola l’opportunità di una formazione interdisciplinare di alto profilo;
- promuovere nelle scuole una riflessione culturale e pedagogica sulla figura di Francesco come modello di leadership etica e forme di collaborazione e di produzione di elaborati e prodotti di diversi tipi.

c) **concorso per le scuole “San Francesco, uomo di frontiera” aperto a studenti del FVG, Veneto, Emilia Romagna e Trentino Alto Adige**

Il progetto prevede un concorso dal titolo "**San Francesco, uomo di frontiera**" rivolto alle classi delle scuole di ogni ordine e grado del Friuli Venezia Giulia (ma aperto anche alle classi interessate del Veneto, Emilia Romagna, Trentino Alto Adige), finalizzato a reinterpretare la figura del Santo attraverso diversi linguaggi espressivi.

L'iniziativa, che sta per prendere avvio in questo anno scolastico 2026/2027, mira a stimolare negli studenti una riflessione attiva e personale nell'ambito di **tre importanti temi emergenti dall'esperienza di vita di Francesco**, che insieme descrivono quelle dimensioni fondamentali, che come assi portanti, segnano l'impronta culturale e spirituale che il santo di Assisi ha lasciato nella storia. Inaugurando un vero e proprio nuovo paradigma di riferimento, egli ha reinterpretato in modo originale e coerente al dettato evangelico la propria contemporaneità, consegnando ai posteri uno sguardo differente. Ai partecipanti è richiesta una sfida analoga: immaginare come oggi si possa vivere il messaggio e lo stile del Santo inteso come "uomo di frontiera", cioè un uomo in grado di oltrepassare i confini geografici del suo tempo, ma capace anche di superare barriere e linee di demarcazione spirituali e culturali, mettendo in relazione persone e contesti.

Nuclei tematici:

1) "**L'inquietudine generativa**". L'esperienza di vita di Francesco mostra un giovane che non evita di affrontare le proprie inquietudini e riscopre nel profondo di una crisi esistenziale, l'occasione generativa di una vita differente, aperta all'altro, dove anche lo spazio della propria identità matura in una serie di relazioni nuove con il prossimo. In un tempo come il nostro, in cui molti giovani sempre più precocemente vivono forme diffuse di ansia e smarrimento, l'inquietudine di Francesco può divenire una nuova preziosa chiave interpretativa del proprio vissuto e rappresentare un passaggio generativo, capace di aprire a nuove possibilità di crescita personale.

2) "**Amando «frate asino»**". Una delle grandezze del pensiero di Francesco, condivisa con molti altri santi mistici che nella storia l'hanno preceduto e seguito, è l'esser riuscito a mantenere coniugate e mai disgiunte l'altezza delle vette del suo misticismo e la matericità del corpo fisico di cui siamo fatti e che lui chiamava «frate asino», perché compagno fedele nel viaggio della vita. Lo sguardo maturo di Francesco deve aiutare a ripensare il rapporto con il proprio corpo, oggi trattato come merce o un avversario fastidioso da combattere, mai adeguato alle aspettative del mondo. Noi siamo spiriti incarnati e l'esperienza mistica che ha letteralmente attraversato il corpo di Francesco, diventa un modello di riferimento per uno modo differente di osservare, riconoscere e accogliere le fragilità, senza giudizio, trasformandole in occasioni di dialogo e di costruzione di senso.

3) "**Uno sguardo diverso sul mondo**". Francesco d'Assisi inaugura un modo nuovo di guardare la realtà: non considera la natura un semplice oggetto da osservare, classificare o dominare, ma una realtà concreta con cui entrare in relazione.
   A partire dall'esperienza di Francesco, lungo i secoli, si è sviluppata una sensibilità più attenta all'esperienza, all'osservazione e alla razionalità. In questo ambito emerge una domanda: che cosa accade alla nostra idea dell'uomo quando cambia il nostro modo di guardare la natura? Un mondo da abitare, non da dominare; una realtà nella quale riconoscere la bontà della creazione e la fraternità delle creature. La ricerca dalla filosofia

medievale ha trovato un esito nella scienza moderna, oggi indaga i processi neurali che rendono possibili percezione, memoria, emozioni e decisioni, ma spiegare i meccanismi cerebrali non equivale a spiegare completamente l'esperienza soggettiva, la libertà e il significato della vita. Da queste prospettive, diventa interessante riuscire a interrogare il rapporto tra uomo, natura e conoscenza.

Individuazione del percorso e criteri di valutazione del prodotto

Il concorso si propone di incoraggiare la creatività giovanile e la capacità di esprimersi attraverso linguaggi differenti, così che i ragazzi possano avere l'opportunità di rileggere e reinterpretare Francesco nelle modalità a loro più familiari, mettendo in dialogo spiritualità, creatività e cittadinanza. Per questo motivo, sono offerti tre possibili differenti percorsi didattici tra i quali scegliere per poter partecipare; la scelta potrà essere operata dal docente a seconda dell'ordine di scuola dei partecipanti, dei tempi previsti per la realizzazione del prodotto didattico, ma soprattutto della sensibilità dei ragazzi coinvolti.

Per ciascuno dei tre nuclei tematici, quindi, è possibile partecipare scegliendo uno dei seguenti percorsi:

Percorso **A** - **Narriamo una storia**

Percorso **B** - **Descriviamo un'esperienza**

Percorso **C** - **Presentiamo un'idea**

A titolo esplicativo, in calce al presente regolamento, sono riportati alcuni esempi di percorso che possono essere realizzati con le proprie classi così come descritti, traducendo modalità, tecniche e contenuti per il proprio ordine di scuola; in questo caso, sarà la creatività dei ragazzi a personalizzare il progetto, mantenendo il *format* proposto. Naturalmente è anche possibile, ideare un'attività laboratoriale del tutto originale, distaccandosi dagli esempi prodotti: è sufficiente che mantenga la coerenza al nucleo tematico scelto, sviluppando l'attività secondo uno dei tre percorsi indicati di seguito.

Le scuole potranno partecipare da sole o in rete, con classi singole o aggiunti abbinate ad altre di diversi ordini di scuola secondo esperienze di didattica verticale; l'attività deve essere espressione collettiva del gruppo sia nella fase dell'ideazione che in quella della sua realizzazione; può essere svolta nell'ambito di un'unica disciplina o in collaborazione interdisciplinare. Il risultato del lavoro deve essere un prodotto didattico che esprima in modo soddisfacente il percorso svolto.

Il giudizio inderogabile è formulato da un apposito Comitato che selezionerà i migliori elaborati fra i differenti percorsi per un totale di **18** finalisti, in considerazione dei seguenti **criteri di valutazione:**

- pertinenza tematica;
- qualità espressiva e creativa;
- collaborazione e inclusività.

Premiazione ed evento finale

La premiazione regionale del Concorso si terrà a Trieste venerdì 23 aprile 2027, al mattino, con presentazione pubblica delle opere. Il primo classificato, così come il secondo e il terzo di ogni percorso riceveranno in premio materiali didattici digitali consegnati alla classe e un premio per ciascun partecipante. Alle opere, inoltre, verrà data massima diffusione, raccolte in una galleria digitale e valorizzate in un evento conclusivo.

La manifestazione finale del concorso è concepita come una vera e propria *performance*, con l'obiettivo di rendere la restituzione dei lavori partecipata, dinamica e coinvolgente, superando formule tradizionali frontali o eccessivamente didattiche: sarà un'esperienza da ricordare, più che una noiosa carrellata di presentazioni cui si aggiunge la premiazione finale. Presso il luogo dell'evento saranno allestiti spazi adeguati nei quali svolgere attività esperienziali, in cui i ragazzi potranno presentare i propri elaborati ai pari e agli adulti, consentendo al pubblico presente di essere coinvolto in modo attivo entro un percorso di scoperta e partecipazione. L'iniziativa intende così valorizzare la creatività degli studenti e favorire un approccio più informale e inclusivo ai contenuti culturali e educativi del progetto.

La giornata del 23 aprile vedrà la partecipazione di ospiti d'onore che contribuiranno a creare un ponte tra linguaggi artistici diversi e il mondo dei giovani, rendendo il momento finale un'occasione di incontro, ispirazione e condivisione.

Proposte concrete declinate per tipologia di percorso

Percorso A - **Narriamo una storia**

In questa tipologia di percorso, la classe è invitata a ideare e narrare una storia; le possibili metodologie didattiche per la realizzazione del prodotto sono:

- *scrittura creativa (un testo)*
- *realizzazione di uno storyboard a disegni oppure a fumetti (anche "formato cartellone")*
- *registrazione di un podcast unico (max 5') o a puntate (max 3 episodi di 2' ciascuno)*

ESEMPI

"Parla con il lupo"

Ispirato all'episodio del lupo di Gubbio, i ragazzi sono chiamati a inventare una storia, in cui il protagonista sia il lupo, narrata dal suo punto di vista.

"Accarezza il lupo"

Ispirato all'episodio del lupo di Gubbio, i ragazzi sono chiamati a ideare una breve storia nella quale bene e male si incontrano e ai "cattivi" è proposta una possibilità di "conversione", con un finale positivo.

"La rivoluzione pacifica"

Partendo dall'esperienza di Francesco, i ragazzi sono chiamati a immaginare una storia in cui si propone il superamento di una qualche conflittualità, scegliendo l'ambito di riferimento preferito (scolastico o del territorio locale o dell'ambito relazionale). L'obiettivo del racconto è il

superamento dei pregiudizi e l'abbattimento dei "muri" degli stereotipi, e produrre occasioni di incontro.
Suggerimento per le Secondarie: chi scegliesse la modalità espressiva del *podcast*, può produrre una *mini serie* audio, utilizzando in ogni episodio differenti stili espressivi (*true story*, *storytelling* emotivo, *sound design*).

Percorso B - **Descriviamo un'esperienza**

In questa tipologia di percorso, la classe è invitata a pianificare e realizzare un'esperienza concreta da documentare attraverso un prodotto finale che ne sia la testimonianza; le possibili metodologie didattiche per la realizzazione del risultato possono essere:

- *scrittura creativa (testo in forma di articolo di giornale, blog oppure di diario)*
- *realizzazione di uno storyboard a disegni oppure a fumetti (anche "formato cartellone")*
- *registrazione di un podcast unico (max 4')*
- *videoregistrazione di un reel in formato esportabile (max 2') anche utilizzando CapCut o TikTok*
- *registrazione di un reportage video (max 4')*

ESEMPI

Una *challenge* con Francesco

La classe pianifica una *challenge* che ciascuno dei ragazzi dovrà poi affrontare per un breve periodo (ad esempio: per una settimana). Ispirandosi al modo di vivere di Francesco, la sfida dovrà ripresentare un modo differente di relazionarsi con il mondo, come ad esempio vivere con meno (evitare sprechi, usare meno tecnologia, realizzare occasioni di maggiore condivisione, eccetera) oppure fare il numero maggiore possibile di azioni concrete di solidarietà.
Il prodotto sarà il resoconto della *challenge* fatto dai ragazzi o realizzata in diretta durante l'esperienza stessa oppure come narrazione a posteriori scegliendo una fra le modalità indicate per questo percorso.

Un TikTok di Francesco

I ragazzi progetteranno la realizzazione di uno o più brevi *reel* (max 3) della durata di massimo 30 secondi ciascuno, caratterizzati da un linguaggio rapido e creativo in cui sintetizzare 3 cose che Francesco direbbe oggi a chi lo seguisse sui *social*.

POV incontri Francesco per strada

I ragazzi progetteranno la realizzazione di uno o più brevi *reel* (max 3) della durata di massimo 30 secondi ciascuno, caratterizzati da un linguaggio rapido e creativo, nei quali immaginano di incontrare Francesco per strada e di porgli una sola domanda alla quale risponderà.

L'intervista impossibile

Con la modalità preferita fra quelle suggerite, i ragazzi devono realizzeranno una breve intervista (max 4 minuti) a Francesco, su di un tema cruciale per il mondo di oggi. Facendo i *reporter,* costruiranno le domande e immagineranno le risposte di Francesco.

Percorso C - Presentiamo un'idea:

In questa tipologia di percorso, la classe è invitata a inventare qualcosa di nuovo; obiettivo didattico può essere la realizzazione dell'invenzione o la descrizione della stessa con la tecnica preferita (disegno, scrittura o multimediale); le possibili metodologie didattiche per la realizzazione del prodotto sono:

- *scrittura creativa (un testo)*
- *realizzazione di uno storyboard a disegni oppure a fumetti (anche "formato cartellone")*
- *utilizzazione di applicazioni digitali adatte*

ESEMPI

"Fratelli e sorelle in cammino"

I ragazzi devono creare un gioco da tavolo con un percorso da svolgere. Le pedine rappresentano ragazzi e ragazze che, attratti dagli ideali di Francesco, si mettono in cammino lungo una via e cercano di convincere quelli che incontrano a seguirli così da arrivare ad Assisi assieme a loro.

Si dovrà quindi disegnare il tabellone (o realizzarlo come plastico) con un percorso a caselle, i giocatori muovono le pedine lungo il percorso tirando un dado. Usando la creatività predisporre: 1) "*personaggi*". Ad ogni casella deve corrispondere un personaggio che il giocatore incontra arrivando sulla casella stessa. Su altrettante carte da gioco (che possono riportare il disegno-ritratto del personaggio), vanno descritti i vari aspetti del personaggio (mestiere, carattere, eccetera, e… [importantissimo!] una caratteristica positiva, realistica, che lo rende speciale). 2) "*discorso*". decidere il tempo (ad esempio max 3') a disposizione del giocatore di turno nel quale poter fare il suo discorso (che farà rivolto a tutti gli altri giocatori) per convincere il personaggio a seguirlo; 3) "*bravo*" definire i criteri con cui gli altri giocatori votano il discorso motivazionale del concorrente di turno, di modo che valgano le ragioni di principio (ad esempio aver illustrato un modo con cui potrebbe aiutare a risolvere un problema) e non la simpatia del giocatore; 4) "*punti*" decidere il massimo dei punti assegnabili al discorso da ciascuno degli altri giocatori (ad esempio da 1 a 5); i punti accumulati dal giocatore dopo il suo discorso saranno la somma dei punti assegnati da ciascuno degli altri giocatori (opportunamente annotati su di un foglio).

Il gioco si conclude quando finalmente tutti i concorrenti hanno raggiunto la casella finale "Assisi", vince chi ha totalizzato il punteggio più alto, dimostrando quindi di aver convinto maggiormente i diversi personaggi incontrati.

"San Francesco influencer"

I ragazzi devono immaginare Francesco come un giovane d'oggi e creare il suo profilo *social.* Il prodotto può essere un vero e proprio profilo correlato da *reel*, storie, ecc. oppure una semplice descrizione scritta o disegnata del progetto. È importante che con il profilo siano creati una serie (max 3) di messaggi o *post* "scritti da Francesco" su temi attuali (ad esempio l'ambiente, la guerra, le disuguaglianze e le ingiustizie, ecc.).

"Francesco *digital creator*"

I ragazzi devono immaginare Francesco quale *digital creator* che inventa un nuovo tipo di *social*. Come lo chiamerebbe (il nome è importante)? Quale sarà l'obiettivo della nuova piattaforma? Come sarebbe gestita la *community* (chi sono gli utenti, come si fa l'iscrizione, come avvengono le comunicazioni, quali le regole di *privacy,* ecc.)? Che spazi di interazione sarebbero possibili? Anche in questo caso, la classe può ricorrere alla metodologia didattica preferita per descrivere l'invenzione.

“L’*app* di Francesco” *(consigliato per le Secondarie)*
I ragazzi devono immaginare Francesco inventore di una nuova *app*: come la chiamerebbe (il nome è importante)? A cosa servirà o che cosa farà (deve essere utile secondo la prospettiva di Francesco, ad esempio per evitare lo spreco del cibo o per la tutela degli animali o per aiutare chi è in difficoltà, ecc.)? Per chi l’ha pensata (utenti)? Cos’ha di diverso dalle altre app?
Si descriva il processo di ideazione secondo la metodologia didattica preferita. Per chi ricorresse agli strumenti digitali può utilizzare Figma per disegnare la “schermata” immaginata, Canva per raccogliere le presentazioni visive, Marvel App per simularne l’uso.
Qualsiasi sia la scelta metodologica, il prodotto finale deve fare riferimento a 3 oggetti: l’ipotesi della schermata “home”; la descrizione di 2–3 “funzioni” principali; un breve *tutorial* o percorso utente (es. “*clicco qui → succede questo*”) per il funzionamento dell’*app*.

“La *startup* di Francesco” *(consigliato per le Secondarie)*
I ragazzi devono immaginare Francesco come un *creator* che si appresta a ideare una nuova *app* per la soluzione di un problema emergente. Di seguito sono proposti 4 possibili schemi di lavoro tra cui scegliere quello più consono alla creatività della classe, lo schema diventa la traccia stessa del prodotto didattico da realizzare. Indipendentemente dalla metodologia scelta (testo scritto oppure video o *podcast* che documenti le fasi di progettazione), l’obiettivo di ciascuna delle attività qui presentate non deve essere la qualità espressiva o la tecnica utilizzata, ma l’impatto sociale, la chiarezza e la realizzabilità. Scegliere fra:
Schema a)
Predisporre una relazione scritta che contenga (*è possibile corredarla di esempi grafici*): 1. L’individuazione del problema; 2. La soluzione immaginata tramite un *app*; 3. La descrizione del funzionamento dell’*app*; 4. La previsione dell’impatto sociale.
Schema b)
Sintetizzare il percorso in un *pitch* (max 3 minuti), finalizzato alla “vendita” dell’*app* al Consiglio di amministrazione una grande azienda di innovazione.
Schema c)
Creare un video di 30’’ di pubblicità dell’*app* da postare su tutte le più importanti piattaforme di intrattenimento.
Schema d)
Creare, a scopo pubblicitario, una *demo* (o simulazione) dell’*app* da postare nei diversi siti web commerciali.

“Il *game* di Francesco” *(consigliato per le Secondarie)*
Con l’ausilio di una piattaforma multimediale come Scratch o Roblox Studio, i ragazzi dovranno creare un gioco a scelte multiple (“*scegli tu cosa fare*”) che ha come obiettivo la sconfitta di uno dei problemi sociali ritenuto particolarmente emergente, operando sempre secondo la prospettiva di Francesco (ad esempio la lotta alla povertà, alla violenza, alla solitudine, eccetera).

TERMINE E MODALITA’ DI CONSEGNA DEI LAVORI
Tutti gli elaborati e prodotti dovranno pervenire all’ uffscuola@diocesi.trieste.it oppure per posta ordinaria o consegnati a mano in Via Cavana 16 UFFICIO SCUOLA Curia vescovile di Trieste entro e non oltre **mercoledì 24 marzo**