



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

[Home](#) > FLASH MOB "LA GIORNATA DEGLI ABBRACCI"

---

## Project Location

**Country:**

Italy

**City:**

Fiano Romano

## Organization

**Organization Name:**

Istituto Comprensivo Fiano Romano

**Organization Type:**

School

## Website

[https://padlet.com/stefania\\_cefalo1/ir63z505jg1](https://padlet.com/stefania_cefalo1/ir63z505jg1)

## Privacy Law

Consenso al trattamento dei dati personali

**Do you authorize the FMD to the treatment of your personal data?:**

**I do authorize the FMD to the use of my personal data.**

## Project Type

Education up to 10 years

## Project Description

**Description Frase (max. 500 characters):**

**Progetto di Ricerca Azione**

**Cittadinanza Attiva, Educazione alla legalità e alla convivenza civile, Bullismo.**

**«...Non vogliate negar l'esperienza di retro al sol, del mondo senza gente. Considerate la vostra semenza fatti non foste a viver come bruti ma per seguir virtute e conoscenza».**

**(Dante Alighieri, Divina Commedia, Inferno canto XXVI, 116-120)**

**Il bisogno di conoscenza è innato nell'uomo, è questo che lo distingue dallo stato di «bruto» degli altri esseri viventi.**

**La figura di Ulisse nell'immaginario dell'uomo moderno è il simbolo della ricerca del sapere, di colui che cerca nuove strade e sposta in continuazione i traguardi di quel suo inarrestabile e metaforico viaggio verso ciò che è ancora sconosciuto.**

**L'epoca che stiamo vivendo è stata definita società della conoscenza, questo bisogno di conoscenza riveste un ruolo di primo piano per la crescita dell'uomo all'interno delle sue istanze di affermazione umana e culturale.**

**Infatti, l'avvento della società dell'informazione ha aperto agli individui maggiori possibilità di accesso all'informazione, al sapere e alle conoscenze, questo soprattutto per l'introduzione e la diffusione esponenziale delle nuove tecnologie.**

**Per sopravvivere nell'odierna civiltà, osserva il Postman, non serve un individuo che sia una «enciclopedia ambulante piena di informazioni sorpassate» (1); ma è necessario che l'uomo sia capace di governare la conoscenza e il cambiamento, questo, si richiede al sistema educativo.**

**1 N. Postman , Weingartner, L'insegnamento come attività sovversiva, La Nuova Italia, Firenze, 1973**

Inoltre, le Indicazioni Nazionali del 2012 per il Primo ciclo di istruzione e la Raccomandazione 2006/98/CE del Parlamento Europeo e del Consiglio, relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente, richiedono alla scuola, fra gli obiettivi principali da raggiungere nell'ambito dell'educazione alla cittadinanza, la costruzione del senso di legalità e lo sviluppo di un'etica della responsabilità.

Pertanto, attraverso il suddetto progetto si vuole promuovere negli alunni il piacere ad assumere comportamenti che siano indirizzati alla legalità, al senso civico e al rispetto dei diritti e dei doveri, favorendo nel contempo lo sviluppo di valori quali la solidarietà, l'onestà e il coraggio come strumenti per opporsi alle ingiustizie e ai soprusi e come presupposto per una convivenza civile.

## **Progetto**

**Cittadinanza Attiva, Educazione alla legalità e alla convivenza civile, Bullismo.**

**Concorsi a cui ha aderito:**

1. eTwinning : "L'invasione degli Scarafaggi" (vedi Allegato 1)
2. Premio Curcio Editore (vedi Allegato 1)
3. CIDI : "A Scuola di Costituzione" (Vedi Allegato 2)
4. Fondazione A. Frammartino (Monterotondo) relativa alla tematica "Scuola ,Conoscenza , Cittadinanza" (Allegato 1)

## **Fonti**

- Libro "L'invasione degli scarafaggi. La mafia spiegata ai bambini" ,Marco Rizzo e Lelio Bonaccorso, Beccogiallo
- Libro "La costituzione Spiegata ai Bambini" di Anna Sarfatti
- Libro "Molly e i Diritti dei Bambini" , Edizione Gulliver.
- Libro "Molly è Ben educata" Edizioni Gulliver

## **Classi partecipanti**

- Sezioni I e D scuola Infanzia
- Classi 1^ D e 1^ E primaria
- Classi V^E e V^F primaria

## **Periodo**

**Da gennaio 2017 a giugno 2017**

**La docente Cefalo sarà nelle classi della scuola primaria in orario extrascolastico :**

- Martedì : 1^ D dalle 14.30 ? 16.00
- Giovedì : 1^ E dalle 14.30 ? 16.00

- **Venerdì : V^ E dalle 09.30 ? 10.30**
- **Lunedì : V^ F dalle 09.30 ? 10.30**

**Tutte le docenti coinvolte nel progetto svolgeranno le attività in orario curricolare.**

**Nell'ambito del progetto in sono previste anche 12 ore di orario extracurricolare per collegamenti formativi con CIDI ed eTwinning.**

**Inoltre, saranno organizzati al di fuori dell'orario curricolare :**

- **Manifestazioni**
- **Seminari Informativi con i genitori**

### **Finalità**

**Promuovere negli alunni il piacere ad assumere comportamenti che siano indirizzati alla legalità, al senso civico e al rispetto dei diritti e dei doveri, favorendo nel contempo lo sviluppo di valori quali la solidarietà, l'onestà e il coraggio come strumenti per opporsi alle**

**ingiustizie e ai soprusi e come presupposto per una convivenza civile.**

### **Discipline coinvolte**

**Cittadinanza e Costituzione, Italiano, Arte e Immagine, Scienze, Tecnologia.**

### **Campi di esperienza coinvolti**

**Cittadinanza e Costituzione, I Discorsi e le Parole, La Conoscenza del Mondo, Linguaggi Creatività Espressione, Il sé e l'altro**

### **Altre persone coinvolte**

**Amministrazione Comunale Locale**

**?Alunni consiglieri per un giorno?**

### **Metodologia didattica**

- **Lavoro per piccoli gruppi**
- **Cooperative Learning**

### **Innovazione didattica**

- **eTwinning**
- **Coding**
- **Flipped Classroom**
- **Didattica Digitale**

## **Prodotti finali**

- **Spettacolo teatrale : Metamorfosi**
- **Clip Educativo / Cartoon , sull'Art. 3, 9 e 11 della Costituzione e sul Bullismo**
- **Cartelloni**

## **Docente Coordinatrice**

**Stefania Cefalo**

## **Docenti Referenti :**

- **Sezioni I e D (Infanzia): Cefalo Stefania, Maria Rita Giacomini, Assogna Maria**
- **Classe 1 D : Modesti Matilde ? Mazzuca Elisabetta**
- **Classe 1 E : Ins. Maria Teresa Giustiniani**
- **Classi VE ? VF: Maria Muscatello , Francesca Pangalozzi.**

**(Allegato1)**

## **Progetto Concorso Twinning e Premio CURCIO**

**Iniziativa della Fondazione A. Frammartino (Monterotondo) relativa alla tematica "Scuola ,Conoscenza , Cittadinanza".**

**?Ho imparato che il problema degli altri è uguale al mio. Sortirne tutti insieme è la politica. Sortirne da soli è l'avarizia?**

**Scuola di Barbiana, Lettera a una professoressa, pp. 9-20**

**Vista anche la partecipazione negli ultimi anni del Miur alla ?Giornata della Memoria e dell'Impegno nel ricordo delle vittime delle mafie?, organizzata da Libera il 21 marzo, ci sembra costruttivo e in parallelo con gli obiettivi ministeriali realizzare un progetto sulla legalità.**

**Paolo Borsellino durante la commemorazione di Giovanni Falcone , il 23 giugno del 1992, a proposito di lotta alla mafia disse che ?il primo problema da risolvere nella nostra terra bellissima e disgraziata, non doveva essere soltanto una distaccata opera di espressione, ma un movimento culturale e morale che coinvolgesse tutti e specialmente le giovani generazioni, le più adatte a sentire subito la bellezza del fresco profumo di libertà che fa rifiutare il puzzo del compromesso morale, dell'indifferenza, della contiguità e quindi della complicità?.**

**Si prevede in un primo momento la lettura in classe del libro in oggetto. L'insegnante leggerà alla classe la storia ?L'invasione degli scarafaggi? suddividendo la lettura in**

**più puntate e favorendo occasioni di riflessione sugli argomenti trattati.**

**A conclusione del percorso di lettura e di metacognizione, si può lavorare in classe sul testo descrittivo, sulla rappresentazione grafica degli elementi della storia e sulla ricerca di informazioni scientifiche relative agli scarafaggi.**

## **METODOLOGIA DIDATTICA**

**La metodologia didattica utilizzata è il cooperative learning.**

### **Fase I**

**Prima di iniziare il lavoro in cooperative learning, verrà comunicato agli alunni che una classe di un'altra scuola primaria sta effettuando il loro stesso percorso didattico.**

**Si può presentare una situazione problema? rivolgendo agli alunni la seguente domanda: <<Per metterci in contatto con questa classe cosa possiamo fare? Quali strumenti possiamo utilizzare?>>.**

**Si invita la classe a proporre dei suggerimenti.**

**Dopo una prima fase di socializzazione tra le due classi, grazie all'utilizzo delle TIC, si potrà procedere con le attività didattiche.**

### **Fase 2**

**Descrizione e rappresentazione grafica degli elementi principali della storia**

**Prima di iniziare le attività didattiche, le insegnanti delle due classi comunicheranno ai propri alunni che:**

- per poter completare il cartellone sarà fondamentale il contributo di tutti e di tutte e due le classi;**
- ogni classe avrà bisogno di alcuni elaborati realizzati dall'altra classe per completare il lavoro.**

**In questo modo si stimolerà nei soggetti in formazione un maggiore senso di responsabilità per ciò che si è chiamati a fare e l'apprendimento diventerà più significativo.**

**Dopo la comunicazione del valore sociale di lavorare in gruppo, le insegnanti devono:**

- **Suddividere le due classi in 6 gruppi composti da 3 alunni.**
- **Ogni gruppo deve raggiungere un obiettivo specifico e ogni componente deve assumere un ruolo sociale e didattico.**
- **Tutti i gruppi hanno a disposizione lo stesso materiale: un foglio A3, una fotocopia di una parte della storia, una penna, una matita, una gomma e dei colori, un cartellino rosso e uno verde.**
- **Il foglio A3 deve essere suddiviso in più parti, in modo che ciascun bambino possa inserire il proprio contributo. In ogni gruppo i bambini devono aspettare il proprio turno per poter scrivere o disegnare sul foglio.**
- **Le due classi svolgeranno sia attività uguali sia attività differenti ma complementari per il raggiungimento dell'obiettivo finale: la realizzazione di un cartellone.**

**L'insegnante attribuisce a ciascun membro del gruppo un ruolo sociale da assumere.**

**I ruoli sociali da assegnare sono i seguenti:**

**Il custode della voce**

**Ha il compito di far tenere ai propri compagni un tono della voce bassa;**

**Il custode del tempo**

**Ha il compito di controllare l'ora, precedentemente fissata dall'insegnante;**

**Il custode del semaforo**

**Ha il compito di esibire un cartellino rosso se il gruppo ha bisogno dell'aiuto della maestra, ha il compito di mostrare sul banco un cartellino verde se il gruppo non necessita di aiuto.**

**Dopo aver spiegato il lavoro da svolgere, l'insegnante indica il tempo previsto per l'esecuzione del compito affinché i bambini si organizzino nel lavoro rispettando le indicazioni della maestra.**

## **Tempi**

**L'attività di gruppo può essere svolta in 2 incontri massimo 3, prevedendo per ogni incontro circa 45 minuti di lavoro.**

**Al termine del lavoro ogni gruppo sceglierà il proprio portavoce che dovrà presentare alla classe il lavoro svolto. L'insegnante ha il compito di favorire la discussione e la riflessione fra i pari.**

**Gli elaborati di ciascun gruppo verranno utilizzati per creare un unico**

## **Fase 3**

**Articolazione del lavoro in cooperative learning della prima classe che chiameremo "classe A".**

**L'insegnante distribuisce a ciascun gruppo le fotocopie delle parti della storia che sono state assegnate, affinché gli alunni possano procedere con la stesura dei testi descrittivi e con la rappresentazione grafica degli elementi:**

### **GRUPPO**

#### **COSA FA**

##### **1° gruppo**

**Due alunni si occupano di descrivere il paese di Castelgallo: un bambino legge, un altro detta e il terzo scrive la descrizione sul foglio A3. Il lavoro si concluderà quando la classe B avrà inviato il relativo disegno. A sua volta la classe A dovrà inviare il testo descrittivo prodotto ai compagni della scuola B.**

##### **2° gruppo**

**Un alunno ha il ruolo di leggere la descrizione della scuola primaria di Castelgallo; il secondo detta e il terzo alunno scrive il testo descrittivo. Tutti e tre gli alunni, a discrezione dell'insegnante, possono intervallarsi nei ruoli. Il lavoro si conclude quando la classe B invierà il relativo disegno. A sua volta la classe A dovrà inviare il testo descrittivo prodotto ai compagni della scuola B.**

##### **3° gruppo**

**2 alunni hanno il compito di descrivere il signor Volpetti ; il terzo alunno rappresenta con un disegno il signor Volpetti. Tutti e tre gli alunni colorano il disegno. Questo elaborato dovrà essere spedito alla classe B che a sua volta invierà la descrizione del**

**Signor Toponi.**

**4° gruppo**

**Un alunno ha il ruolo di leggere la descrizione di Totillo, il bullo della classe; il secondo bambino detta e il terzo scrive il testo descrittivo. Il lavoro si conclude quando la classe B invierà il disegno cartellone.**

**5° gruppo**

**Un alunno si occupa di leggere la descrizione di Alberto, uno degli alunni della classe preso di mira da Totillo; il secondo detta e il terzo alunno scrive il testo descrittivo. Tutti e tre gli alunni, a discrezione dell'insegnante, possono intervallarsi nei ruoli. Il lavoro si conclude quando la classe A invierà il relativo disegno, contemporaneamente verrà spedito il testo descrittivo.**

**6° gruppo**

**2 bambini hanno il compito di descrivere il dottor Tortugo; il terzo alunno rappresenta con un disegno il dottor Tortugo.**

**Tutti e tre gli alunni colorano il disegno. Questo elaborato dovrà essere spedito alla classe A che a sua volta invierà la descrizione della maestra Carlina.**

**Per favorire la socializzazione e lo scambio di materiali si utilizzeranno le TIC: videochiamate, LIM, scanner, fotocamere digitali, e-mail, software di presentazione, ecc?**

**La predisposizione di attività in cooperative learning consente alle insegnanti di personalizzare le attività in base ai bisogni specifici dei singoli alunni, ad esempio dispensando dalla lettura e/o dalla scrittura gli alunni dislessici e/o disgrafici. Se i gruppi sono autenticamente collaborativi continueranno a lavorare anche quando le insegnanti dovranno soffermarsi in alcuni gruppi per personalizzare alcune attività. In un'ottica inclusiva, anche l'alunno in difficoltà si sentirà parte integrante del gruppo, potrà svolgere il proprio ruolo e vedere il proprio contributo nella realizzazione del cartellone finale.**

**Fase 4**

**Approfondimento conoscitivo in ambito scientifico**

**Successivamente agli alunni può essere proposto un approfondimento conoscitivo in ambito scientifico sugli scarafaggi in quanto esseri viventi.**

**Si potrà chiedere agli alunni di ricercare a casa materiale relativo alle caratteristiche di questi viventi, in modo da classificarli come invertebrati e da evidenziarne le principali**

caratteristiche morfologiche e di vita. Le insegnanti forniranno semplici testi scritti su cui i diversi gruppi, secondo la metodologia del cooperative learning, potranno lavorare per giungere a realizzare semplici schede informative sugli insetti in questione.

In questo modo potrà essere fatto un confronto fra i ?personaggi scarafaggio? presentati nel testo e i loro omonimi viventi in natura, così da evidenziare analogie e differenze. Al termine del lavoro, gli alunni delle due classi potranno presentare il lavoro svolto attraverso una video conferenza o un filmato precedentemente registrato e inviato. Il materiale cartaceo e/o digitale, realizzato dalle due classi, potrà essere scambiato in modo da ampliare le conoscenze possedute.

## **Fase 5**

**Rappresentazione teatrale della storia ?L?invasione degli scarafaggi?**

Dopo aver concluso il lavoro svolto in classe e il momento di condivisione con l?altra classe, gli alunni potranno assistere allo spettacolo teatrale ?L?invasione degli scarafaggi?, prodotto dalla compagnia teatrale ?Area Teatro e Cavalieri Erranti ?, ispirato dall?omonimo libro. La compagnia

teatrale utilizza le seguenti tecniche: narrazione e burattini in baracca.

E? previsto un numero minimo di 100 alunni e un numero massimo di 200 alunni. Lo spettacolo può essere realizzato in ampie aule prevedendo due repliche per mattina. In caso di difficoltà organizzative, da parte di una delle due scuole, si può prevedere una diretta streaming dell?evento o la registrazione della rappresentazione successivamente inviata alla scuola interessata.

## **5. La valutazione**

**Ti è piaciuta la storia ?l?invasione degli scarafaggi??**

**Molto      Abbastanza      Poco**

**Quale personaggio della storia vorresti essere? Scrivi il nome del personaggio.**

**Perchè?**

**Quale personaggio della storia non vorresti essere? Scrivi il nome del personaggio.**

**Ti è piaciuto interagire con i bambini di un'altra scuola?**

**Molto    Abbastanza    Poco**

**Lavorare in gruppo è stato divertente?**

**Molto    Abbastanza    Poco**

**Il tuo gruppo ha lavorato bene?**

**Come valuti il tuo lavoro?**

**Molto    Abbastanza    Poco**

**Ti piacerebbe gemellarti con un'altra classe?**

**Molto    Abbastanza    Poco**

**Che cosa hai imparato dal racconto di questa storia?**

**(Allegato2)**

**Concorso CIDI : A Scuola di Costituzione**

**Idea di progetto:**

**A Scuola di Costituzione:**

**- Laboratorio multimediale attorno al medium Cartoon ? ? Immaginate le parole della Costituzione, schierate nei loro articoli, rompere le righe e animarsi in un cartoon: ogni articolo diventerebbe un disegno, una filastrocca, un'immagine divertente. (?) un'occasione preziosa per avvicinare, in modo diretto, semplice e divertente, i più piccoli ai principi della nostra Costituzione. ?6**

**(Giorgio Napolitano ?Presidente della Repubblica).**

## **B. Premessa**

**Poter suscitare nei ragazzi un vero interesse per la Costituzione contribuendo a far maturare in essi atteggiamenti progressivamente riflessivi e consapevoli, comporta per la scuola un compito assai complesso e articolato.**

**Essa, infatti, non può limitarsi alla trasmissione di un sapere ?ingenuo? e mnemonico, ma deve saper condurre all?acquisizione della capacità ? progressivamente analitica, in rapporto ai diversi livelli di scuola ? di comprensione degli obiettivi del legislatore costituente: prima ancora del testo della Costituzione è necessario che gli allievi apprendano il significato e il valore del costituzionalismo come insieme di principi e di regole che garantiscono e ?alimentano? la nostra democrazia.**

**Tutto ciò non può che essere frutto di un apprendimento guidato da docenti che sappiano coniugare le capacità scientifiche con quelle pedagogiche e relazionali. Non si tratta, dunque, di ?costringere? gli allievi a misurarsi in prove una tantum (tema, disegno, articolo...) destinate a lasciare tracce scarsamente significative sotto il profilo educativo, ma di realizzare con essi attività curricolari, la cui descrizione analitica (motivazione, realizzazione, risultati, materiale prodotto), anche attraverso un ?diario di bordo?, che dovranno testimoniare i percorsi e le attività di ricerca - apprendimento realizzati da e con gli allievi.**

**Saranno attuati :**

**A) percorsi di studio, ricerca e approfondimento (letture, produzione di testi narrativi, poetici e teatrali, questionari, indagini, ricerche storiche, recupero di tradizioni, visite guidate); produzione artistica; animazione teatrale e produzione scenica in generale o filmica; interazioni con culture e tradizioni locali.**

**B) Azioni organizzate di salvaguardia e valorizzazione dei beni culturali e ambientali; azioni volte ad affermare comportamenti coerenti con i principi costituzionali (solidarietà, accoglienza, assistenza, volontariato sociale); partecipazione simulata a momenti di vita istituzionale.**

**Struttura del Progetto**

**La Fase I ,**

**Le "Regole, Diritti, Doveri vicino a noi", ha l'obiettivo di avvicinare i bambini ai concetti di regola, diritto e dovere e sensibilizzarli al loro rispetto.**

**Fase II,**

**Le "Regole, Diritti, Intorno a noi....." ha l'obiettivo di:**

- **Comprendere le regole, i diritti e i doveri sono necessari per vivere bene insieme. Che le regole, i diritti e i doveri sono la base della nostra società e sono custoditi nella Carta Costituzionale.**
- **Seguire con attenzione e piacere spettacoli di vario tipo**
- **Sviluppare un atteggiamento attivo e critico verso i nuovi media, individuando potenzialità espressive e creative**

**Fase III,**

**"Il Cartoon : Movimentiamo la Costituzione", ha**

**l'obiettivo di Utilizzare il linguaggio del cartone animato per comunicare, informare e far capire, in maniera ludica e divertente, concetti astratti e complessi come : regola, diritto, dovere Principi Costituzionali.**

**Finalità del progetto**

**Nella consapevolezza, che attraverso i vissuti e i saperi scolastici passano le visioni del mondo e quindi le basi per ogni progetto di futuro, la finalità del presente progetto consiste nello sviluppare nell'alunno cittadino il senso di appartenenza ad una comunità residente in un determinato territorio, alla cui vita sociale egli deve contribuire in modo attivo e competente, secondo le regole proprie della democrazia. In particolare, l'alunno deve :**

- **Saper rielaborare il proprio vissuto, in un'ottica di crescita personale e sociale**
- **Sapere riconoscere l'importanza di rispettare le regole Sapere costruire un breve cartone animato**
- **Conoscere lo sviluppo del cartone animato Conoscere i principali strumenti di Paint.**
- **Saper organizzare i dati in una cartella Saper lavorare in gruppo**

## **Obiettivi Mediaeducativi e Didattici:**

**L'obiettivo generale del progetto è favorire e sviluppare la comprensione critica dei media secondo un approccio "operativo" e non teorico, applicando il principio didattico del "fare".**

**I bambini dovranno capire gradualmente il significato di regole e di diritti, chi li proclama e come vengono utilizzate. Soprattutto, dovranno comunicare, in un linguaggio semplice e attraverso l'uso di un "medium" il cartoon alcuni principi Costituzionali, l'importanza delle regole, dei diritti e dei doveri, ai loro pari e alla comunità scolastica. Comprendendo, così anche le potenzialità comunicative del medium scelto.**

**Per definire gli obiettivi mediaeducativi e didattici, è stata utilizzata l'architettura del curriculum di media education per la scuola primaria, tratto da F.Cerretti, D. Fellini, R.Giannatelli, che identifica cinque di competenza mediale di base (figura 1) e per ogni area definisce i relativi argomenti (figura 2) :**

- **area del lettore mediale**
- **area dello scrittore mediale area del critico mediale**
- **area del fruitore mediale area del cittadino mediale.**

**Ogni area di competenza suggerisce il ruolo del bambino nei confronti dei messaggi dei media: «Sommando le competenze del "piccolo" lettore - scrittore - critico - fruitore - cittadino dei media porta alla composizione di una figura complessa e competente, capace di affrontare la coabitazione all'interno dell'ambiente mediale».**

**Figura1: "Le cinque aree che contribuiscono alla formazione della competenza mediale di base"**

- 7. Primi passi nella media education, a cura di F. Ceretti, D. Felini, R. Giannatelli, Erickson, Trento 2006, pag. 22-23 Op.Cit. pag.23**

**Fig. 2: "Tabella riassuntiva degli argomenti relativi alle cinque aree di competenza, estratta da Primi passi nella media education"**

9 da Primi passi nella media education, a cura di F. Ceretti, D. Felini, R. Giannatelli, Erickson, Trento 2006, pag.26

## **Obiettivi Mediaeducativi**

**Realizzare un'integrazione delle tecnologie nel contesto scolastico, potenziando un utilizzo creativo e innovativo della tecnologia nel fare didattico, al fine di stimolare la dimensione emotiva e aumentare le abilità cognitive dei soggetti coinvolti nei processi di apprendimento.**

**L'obiettivo principale è passare dalla prima competenza di base (la lettura di un testo mediale), alla scrittura per poi arrivare alla dimensione critica e fruitiva dello stesso testo, attraverso attività di produzione contestualizzata su un determinato argomento.**

**Scheda riassuntiva dei diversi livelli di competenza mediale:**

**Aree di**

**Obiettivo Mediaeducativo**

**competenza**

**Mediale**

**Lettore**

**Conoscere i concetti di testo, codice, segno; saper**

**riconoscere gli elementi costitutivi di un testo mediale e le**

**finalità comunicative dei messaggi. Sviluppare competenze**

**di lettura dei messaggi dei cartoon.**

**Scrittore**

**Saper produrre un messaggio per capire l'intenzionalità**

**comunicativa, ovvero del fine per cui un messaggio è**

**costruito (informare, persuadere, intrattenere, ecc., al fine di**

**raggiungere un obiettivo comunicativo ed educativo.**

**Critico**

**Promuovere l'individuazione dei punti di vista e dei valori**

**impliciti in ogni messaggio e quindi la comprensione del**

**modo in cui il messaggio rappresenta il mondo di cui parla.**

**Fruitore**

**Saper riconoscere una strategia di fruizione, le strategie che**

**in media mettono in atto per catturare l'attenzione e dirigere il**

**consumo mediale, le abitudini personali e familiari nell'uso**

**dei media, le motivazioni e i meccanismi di soddisfazione**

**dei bisogni a partire da un consumo mediale.**

**Cittadino**

**I media in genere e quindi anche il cartone animato,**

**contribuiscono a creare modelli, cultura e mentalità. Capire i**

**meccanismi che sono alla base di tali processi contribuisce**

**a essere maggiormente consapevoli rispetto al proprio**

**esserci nella società e nella propria comunità di**

**appartenenza.**

**Obiettivi didattici**

**La maggior parte dei bambini si confronta con i nuovi media e con i nuovi linguaggi mediali della comunicazione come ?spettatori? e non come ?attori? . La scuola è chiamata ad aiutare a trasformare l'esperienza multimediale da passiva ad attiva, creativa e critica.**

**Il cartone animato, ben si presta a questo obiettivo educativo didattico, perché favorisce il contatto attivo con i media e lo sviluppo delle potenzialità espressive e creative che esso implica.**

**In tal direzione per ogni obiettivo media educativo (precedentemente menzionato) è stato individuato un obiettivo didattico, tratti dal contesto scolastico italiano, ovvero seguendo le "Indicazioni per il Curricolo per la scuola dell'infanzia e per il primo ciclo d'istruzione", come indicato nella tabella che segue:**

**10 Ministero della pubblica Istruzione - Roma, settembre 2007**

**Arece di**

**Obiettivo didattico**

**competenza**

**Mediale**

**Lettore**

**Riconoscere linee, colori, forme e struttura presente nel linguaggio delle immagini**

**Individuare nel linguaggio del cartoon i diversi elementi grammaticali e tecnici: piani, campi, sequenze, strutture narrative, movimento e il loro significato espressivo.**

**Scrittore**

**Utilizzare strumenti e regole per produrre immagini grafiche e pittoriche, attraverso processi di manipolazione, rielaborazione e associazione di tecniche e materiali di diverso tipo tra loro.**

**Sperimentare l'uso delle tecnologie della comunicazione per esprimersi con codici visivi, sonori e verbali saper utilizzare il linguaggio del fumetto per esprimere idee e situazioni e raccontare una storia.**

**Critico**

**Conoscere le fasi di necessarie per la realizzazione di un cartoon.**

**Fruitore**

**Seguire con attenzione e piacere filmati di vario tipo(documentari, film, cartoon, spot?).**

**Cittadino**

**Individuare e riflettere sui diversi modelli culturali che i cartoni animati di ogni epoca portano con se. Partendo da quelli che vedevano i nonni, i genitori e i bambini di oggi.**

**Valutazione e Verifica**

**La valutazione del lavoro verrà effettuata in ingresso, in itinere e al termine, mediante un test iniziale per gli alunni per la rilevazione delle conoscenze competenze e bisogni formativi (allegato A e allegato C), un questionario per gli insegnanti per approfondire le problematiche e/o i punti di forza legati all'uso delle tecnologie nella didattica (allegato B).**

**In particolare la valutazione di carattere formativo e pro-attivo, avverrà secondo parametri che ineriscono le singole discipline ed educazione per contenuti, secondo osservazioni di tipo sistemistico e relazionale per gli aspetti di crescita del senso di gruppo e abilità relazionali che si intendono perseguire.**

**Elementi di valutazione:**

## **Fase I :**

- **Sa rispettare gli impegni assunti all'interno del gruppo e disponibilità al rapporto di collaborazione con gli altri.**
- **Ha acquisito nuove conoscenze tecniche acquisite relative alle tecnologie utilizzate, linguaggi mediali, alle capacità di costruzione e ricostruzione di contenuti mediali**

## **Fase III:**

- **Ha sviluppato nuove competenze pedagogiche educative derivanti dall'innesto ed utilizzo dei media nei tradizionali percorsi di apprendimento**

## **Struttura delle attività da svolgere : Fasi I e II**

**Steps**

**Titolo**

**Attività**

**Risorse**

**Mezzi**

**1**

**Le regole**

**Disegno delle**

**Ins. Italiano,**

**Fogli,**

**della classe**  
**regole della**  
**Matematica.**  
**matite,**

**classe.**  
**Media**  
**colori,**

**Educator**  
**Tele**

**camera**

**2**

**Il Patto di**

**-**

**Realizzazione**

**Ins. Italiano,  
Fogli,**

**Alleanza**

**e del Patto di  
Matematica.**

**matite,**

**alleanza della**

**Media**

**colori,**

**classe.**

**Educator**

**Tele**

**-**

**Lettura e**

**camera**

**sottoscrizione**

**3**

**La Carta**

-

**Brainstorming**

**Ins. Italiano,**

**LIM**

**Costituzional3**

**con la LIM :**

**Matematica.**

**Tele**

**e origine del**

**?Come**

**Media**

**camera**

**documento e**

**possiamo**

**Educator**

**PC**

**presupposti**

**disegnare la**

**SW**

**storici**

**Costituzione?**

**Word**

-

**Riprese**

**Video**

**4**

**Concetto e**

-

**I Principi**

**Ins. Italiano,**

**LIM**

**pratica di**

**Fondamentali**

**Matematica.**

**Tele**

**diritto-**

**della**

**Media**

**camera**

**dovere**

**Costituzione**

**Educator**

**PC**

**Concetto di**

-

**Individuazion**

**SW :**

**istituzione**

**e delle regole**

**Word,**

**della classe e**

**Media**

**rappresentazi**

**Player**

**one iconica**

**Excell**

**-**

**Visione di**

**filmati storici,**

**video, lettura**

**e commenti.**

**-**

**Registrazione**

**audio dei**

**principi**

**fondamentali:**

**art. da 1- a**

**12 della**

**Costituzione**

-

**Realizzazione**

**e del foglio**

**excell delle**

**regole della**

**classe per la**

**registrazione**

**di ogni ingolo**

**bambino e la**

**realizzazione**

**del grafico.**

**5**

**Principi**

**-**

**Rilevazione**

**Ins. Italiano,**

**Tele**

**fondamentali**

**dei dati dal**

**Matematica.**

**camera**

**della Carta**

**cartellone**

**PC**

**Costituzionale**

**delle regole,**

**SW :**

**e i simboli**

**utilizzando il**

**Word,**

**dell?**

**foglio**

**identità**

**elettronico**

**nazionale**

**excell**

**Da cui si**

**elaborerà il**

**grafico a**

**torta.**

**Riflessione**

**sulle**

**percentuali**

**degli articoli**

**rispettati e**

**non da ogni**

**singolo**

**Il concetto di**

**bambino.**

**Media**

**Media**

**cittadinanza,**

-

**Attività**

**Educator**

**Player**

**regola,**

**laboratoriali**

**Excell**

**norma,**

**di carattere**

**Paint**

**legge**

**grafico**

**Movie**

**pittorico,**

**Maker**

**linguistico,**

**musicale,**

**multimediale.**

**Sviluppo dell'ipotesi progettuale : Fase III**

**Il cartone animato sarà ambientato in un'aula scolastica come tante. Il personaggio sarà un semplice omino disegnato dai bambini che**

**racconterà le sue avventure per far capire le regole, i diritti e i valori**

**della vita a tutti i bambini. Saranno i bambini a ideare le scenografie, i movimenti e i testi del cartoon.**

**Le attività saranno strutturate secondo il seguente piano:**

**Steps**

**Titolo**

**AA**

**Attività**

**1**

**Ci sono IO .....Ci sono gli ALTRI**

**2**

**C?è un Mondo di regole per vivere INSIEME**

**3**

**Le Regole nel gioco e nella vita**

**4**

**Diritti e Doveri**

**5**

**Le regole della classe: i nostri diritti e i nostri doveri**

**6**

**Dal Patto di Alleanza della Classe alla Carta Costituzionale**

**7**

**Dalle regole della Classe all'art.3**

**8**

**Riflessione sul rispetto delle diversità e differenze vicino a NOI ? tra i banchi di scuola.**

**9**

**Elaborazione di un caso reale di ?non rispetto dell'altro?. Forme di bullismo.**

**Gli articoli della Costituzione semplificati (vedi Allegato 4), saranno presentati ai bambini in classe e successivamente ogni articolo sarà illustrato e animato in paint.**

**Per monitorare la turnazione di ogni gruppo, verrà pianificato un calendario delle attività.**

**La postazione informatica, sarà organizzata e strutturata dal Mediaeducator. In particolare, verrà progettata una struttura ad albero con le cartelle per la realizzazione del Cartoon.**

**Le attività del laboratorio ?cartoon? per la Costituzione verranno effettuate in compresenza con altra insegnate di classe, che guiderà il grande gruppo al realizzazione del quadernino cartaceo, mentre il piccolo gruppo lavorerà al Computer per la realizzazione del Cartoon.**

**Gruppo di Lavoro e materiale occorrente**

**Il gruppo di lavoro si struttura secondo la didattica dell'?'imparare facendo, con parti teoriche, pratiche e curricolari che si integrano e si svolgono in parallelo.**

**a) Prodotto multimediale: Il prodotto consistente in un breve filmato, con due tipologie diverse di comunicazione:**

**video riprese realizzate dagli alunni , che partono dalla realtà del vissuto scolastico per poi ricavarne i significati a livello sociale e quindi dare una interpretazione a livello di norme Costituzionali. A tal fine gli alunni progetteranno e realizzeranno un video clip su alcuni principi fondamentali della Costituzione, dando una interpretazione a livello di bambini.**

**Cartoon progettato e realizzato con paint, per rappresentare in forma video alcune norme Costituzionali, attraverso un canale comunicativo, il cartone animato, che meglio si avvicina al linguaggio e alla realtà degli alunni di questa**

**fascia di età.**

**Video e Cartoon saranno realizzati dagli studenti con la guida dei docenti curricolari e la figura del Media Educator, ovvero l'insegnante Stefania Cefalo, che medierà le attività programmate dalle insegnanti attraverso i linguaggi multimediali. Questo permetterà la acquisizione, il potenziamento e la certificazione delle conoscenze e delle competenze multimediali degli allievi.**

**b) Prodotto Cartaceo: ?Il quaderno dei Bambini diritti?, consiste in un quaderno costruito e realizzato dai bambini con la collaborazione degli insegnanti, con rappresentazione grafica di alcuni principi fondamentali della Costituzione e breve descrizione.**

**O. Processo e strategie di costruzione del prodotto**

**Il processo per la costruzione del prodotto riguarda**

**10 steps per**

**realizzare un cartone animato con paint.**

**Steps**

**Descrizione attività**

**I passo : Ideare il**

**Per realizzare un cartone animato ci vuole soggetto un'idea, una storia da raccontare.**

**L'idea nasce dai principi costituzionali e dall'esperienza delle regole della classe.**

**Si sceglie l'idea più efficace per affermare ciò che vogliamo comunicare.**

**Il passo: Studio dei personaggi  
Inventare i personaggi è semplice e divertente; carta matita e colori**

**è quello che ci serve..**

**III passo: Realizzare lo storyboard  
Dividere la scena da rappresentare in una serie di sequenze, disegnare una specie di**

**fumetto. Sarà lo storyboard.**

**IV passo: Studio degli**

**Disegnare gli ambienti (casa, strada, scuola,**

**sfondi**

**luoghi naturali) dove si muoveranno i**

**personaggi ideati.**

**V passo: L'animazione**

**Con il computer, un semplice programma per**

**digitale**

**disegnare come paint si disegnano i**

**personaggi, poi con il software Movie Maker**

**di Windows per l'animazione digitale si**

**muovono nelle scene.**

## **VI passo: Esportazione**

**Le scene animate vengono esportate in**

**formato Avi.**

## **VII passo: Montaggio**

**Le scene vengono importate e animate**

**audio-video**

**utilizzando un programma (software) per il**

**montaggio audio video Movie Maker.**

## **VIII passo: Il sonoro**

**Vengono registrate le tracce audio, la**

**narrazione, i dialoghi e i rumori e**

**sincronizzare l'audio con il video.**

## **IX passo:Prima visione**

**Il cartone animato viene mostrato a compagni**

**ed amici che lo vedono per la prima volta per**

**verificare l'impatto sullo spettatore.**

**X passo: Condivisione**

**Il cartone animato viene Masterizzato su dvd.**

## **A L L E G A T I**

**Allegato A: Test Ingresso.**

### **TEST D'INGRESSO**

**Rilevazione delle conoscenze competenze e bisogni formativi**

**Il Questionario che ti propongo presenta 11 (undici) domande, a dieci devi rispondere, segnando con una crocetta la casella che ti interessa, l'ultima una domanda è a risposta aperta.**

**Le tue risposte saranno molto preziose , esse contribuiranno a migliorare l'offerta del percorso formativo**

**Fino a che punto credi di**

**Per**

**Un**

**Abbast**

**Molto**

**essere capace di**

**niente**

**po?**

**anza**

**lavorare in gruppo**

**( Segna la casella )**

**Fino a che punto credi di**

**Per**

**Un**

**Abbast**

**Molto**

**essere capace di aiutare**

**niente**

**po?**

**anza**

**a risolvere un litigio**

**durante la ricreazione**

**( Segna la casella )**

**Fino a che punto credi**

**Per**

**Un**

**Abbast**

**Molto**

**che i comandi e i divieti**

**niente**

**po?**

**anza**

**hanno un senso nella**

**classe e oltre?**

**( Segna la casella )**

**Fino a che punto credi di**

**Per**

**Un**

**Abbasta**

**Molto**

**riconoscere un testo in**

**niente**

**po?**

**nza**

**versi e dividere in**

**sillabe**

**( Segna la casella )**

**Fino a che punto credi di**

**Per**

**Un**

**Abbasta**

**Molto**

**conoscere la funzione**

**niente**

**po?**

**nza**

**di ritmo, rima, verso.**

**( Segna la casella )**

**Fino a che punto credi di**

**Per**

**Un**

**Abbasta**

**Molto**

**comprendere il**

**niente**

**po?**

**nza**

**significato di una**

**parola all'interno di un**

**contesto poetico,**

**narrativo, descrittivo e**

**in diversi documenti**

**( Segna la casella )**

**Fino a che punto credi di**

**Per**

**Un**

**Abbasta**

**Molto**

**Possedere abilità**

**niente**

**po?**

**nza**

**informatiche di base**

**(avvio, spegnimento, uso**

**del mouse, digitare la**

**tastiera, usare alcune**

**modalità di word e di**

**powerpoint)**

**( Segna la casella )**

**Fino a che punto credi di**

**Per**

**Un**

**Abbast**

**Molto**

**saper utilizzare il PC e**

**niente**

**po?**

**anza**

**Internet per una**

**ricerca scolastica**

**( Segna la casella )**

**Fino a che punto credi di**

**Per**

**Un**

**Abbasta**

**Molto**

**saper utilizzare il PC e**

**niente**

**po?**

**nza**

**Internet per**

**comunicare con gli**

**amici**

**( Segna la casella )**

**Fino a che punto credi di**

**Per**

**Un**

**Abbasta**

**Molto**

**apprezzare e**

**niente**

**po?**

**nza**

**conoscere le tradizioni**

**del tuo paese**

**(Segna la casella )**

**Cosa ti aspetti da questo Progetto,? Prova a scriverlo alla tua maniera**

-----

**Allegato B:**

**Questionario per Docenti**

**Per approfondire le problematiche e/o i punti di forza legati all'uso delle tecnologie nella didattica.**

**Domande con risposte chiuse o aperte.**

- **Quale materia insegna e in che tipo di istituto?**

---

- **Da quanti anni svolge il suo ruolo di insegnante?**

---

[da < 1 anno; da > 1 anno ??..]

- **Utilizza le nuove tecnologie (PC, LIM, Videocamera, ecc.) nel percorso didattico?**

- **Si**
- **No**
- **Qualche volta**
- **Solo quelle che conosco bene (indicare quale)\_\_\_\_\_**

**Se la risposta è Sì o Qualche volta passa alla domanda numero 5**

- **Per quale motivo non utilizza le Nuove Tecnologie?**

- **Non ce n'è ha disposizione**

- **Non sono in grado di usarla**
- **Non credo nei fini utilitaristici del mezzo**

**Altro** \_\_\_\_\_

- **Ha avuto la possibilità di partecipare a percorsi formativi sull'uso didattico delle Nuove Tecnologie in classe?**

- **Si**

- **No**

- **Qualche volta**

- **Può descrivermi l'intensità con cui utilizza il Computer?**

- **Ad ogni lezione**

- **Solo per alcuni argomenti del programma (più difficili o più facili)**  
•  **Per seguire un progetto (quale? \_\_\_\_\_) \***

- **Per fare esercitazioni**

- **Qualche volta**

- **Mai**

• **Riconosce un miglioramento dell'ambiente di apprendimento stimolando la partecipazione in classe?**

•  **Si**

•  **No**

•  **Qualche volta**

• **Crede che l'uso di un Computer, della LIM, o altre tecnologia nella didattica di classe, influisca sulla comprensione e memorizzazione degli argomenti trattati?**

•  **Si**

•  **No**

•  **Qualche volta**

• **Potrebbe illustrarmi brevemente la metodologia impiegata e l'organizzazione delle attività didattiche legate all'uso di uno strumento tecnologico da lei più utilizzato nel processo di insegnamento-apprendimento?**

---

---

---

---

**10) Considererebbe opportuno essere affiancato da una figura esperta in processi Media Educativi, per la progettazione collaborativa di percorsi didattici con le Nuove Tecnologie?**

- **Si**
- **No**
- **Solo per imparare come usarla.**

**Allegato 3:**

**Questionario Alunni**

**Nome Alunno:** \_\_\_\_\_ **Classe** \_\_\_\_\_

**Hai un computer a casa?**

- **SI**
- **NO**

**Se, Si, hai un computer personale?**

- **SI**
- **NO**

**Hai una connessione ad Internet?**

- **SI**
- **NO**

**Abitualmente come usi il computer a casa?**

- **Scrivere e Stampare**
- **Giocare**
- **Navigare su internet**
- **Comunicare con email, chat, forum, blog**
- **Scaricare musica, film , programmi**
- **Fare acquisti**
- **Sistemare foto e video**

**Hai mai usato il computer nella scuola primaria?**

- **SI**
- **NO**

**Se , Si, per fare cosa?**

- **Scrivere**
- **Usare programmi didattici**
- **Disegnare**
- **Fare calcoli grafici**
- **Presentazioni multimediali**
- **Ricerche internet**
- **Video e fotografia**
- **Comunicare con altri studenti**

**Conosci il sito della scuola?**

- SI
- NO

**Conosci il sito internet della scuola?**

- SI
- NO

**Conosci che cos'è un blog e a che cosa serve?**

- SI
- NO

**Quali di questi Software conosci? Se li conosci , scrivi a cosa servono**

- Word, \_\_\_\_\_
- Excell, \_\_\_\_\_
- Power Point, \_\_\_\_\_
- Paint, \_\_\_\_\_
- Windows Movie Maker, \_\_\_\_\_
- Windows Media Player, \_\_\_\_\_
- Massanger, \_\_\_\_\_
- Facebook, \_\_\_\_\_
- Skype, \_\_\_\_\_

**Scrivi il nome dei software che hai più spesso usato a casa o a scuola:**

**Quali di questi apparecchi hai usato?**

- **Macchina fotografica digitale**
- **Vidocamera**
- **Lettore Mp3**
- **iPod**
- **Lettore DVD**
- **Masterizzatore**
- **Telefono Cellulare**

**Possiedi un indirizzo di posta elettronica?**

- **SI, personale**
- **SI, della famiglia**
- **NO**

**Quanto tempo trascorri davanti al computer?**

- **Meno di un'ora al giorno**
- **Più di un'ora al giorno**
- **Saltuariamente**

**Quanto ti colleghi ad internet con chi sei?**

- **Solo**
- **Con un amico**
- **Con un adulto**

**Traguardi per lo sviluppo delle competenze e obiettivi di apprendimento Cittadinanza e Costituzione**

**Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

- **Favorire un pensiero critico e analitico e promuovere negli alunni il piacere ad assumere comportamenti che siano indirizzati alla legalità, al senso civico e al rispetto dei diritti e dei doveri.**
- **Favorire lo sviluppo di valori quali la solidarietà, l'onestà e il coraggio come strumenti per opporsi alle ingiustizie e ai soprusi e come presupposto per una convivenza civile.**

## **Obiettivi di apprendimento**

- **Migliorare la comunicazione fra pari imparando ad ascoltare gli altri.**
- **Gestire i conflitti all'interno del gruppo convergendo in una decisione comune.**
- **Accrescere il grado di apertura verso gli altri.**
- **Aumentare l'autostima e il senso di autoefficacia.**
- **Esporre le opinioni senza preoccuparsi del giudizio altrui.**
- **Sviluppare il senso di responsabilità individuale e di gruppo.**
- **Sviluppare la fiducia negli altri e la condivisione del piacere di fare qualcosa insieme.**
- **Rispettare le regole condivise.**
- **Raccogliere le idee, organizzarle per punti, pianificare la traccia di un racconto.**
- **Ampliare il patrimonio lessicale attraverso esperienze scolastiche e attività di interazione orale e di lettura.**
- **Usare in modo appropriato le parole man mano apprese.**
- **Prestare attenzione alla grafia delle parole nei testi e applicare le conoscenze ortografiche nella propria produzione scritta.**
- **Sperimentare liberamente, anche con l'utilizzo del computer, diverse forme di scrittura, adattando il lessico, la struttura del testo, l'impaginazione, le soluzioni grafiche alla forma testuale scelta e integrando eventualmente il testo verbale con materiali multimediali.**

## **Scienze**

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

- **Sviluppare atteggiamenti di curiosità e modi di guardare il mondo che stimolano a cercare spiegazioni di quello che vede succedere.**
- **Esplorare i fenomeni con un approccio scientifico: con l'aiuto dell'insegnante, dei compagni, in modo autonomo, osservando e descrivendo lo svolgersi dei fatti, formulando domande, anche sulla base di ipotesi personali.**
- **Riconoscere le principali caratteristiche e i modi di vivere di organismi animali.**
- **Assumere atteggiamenti di cura verso l'ambiente scolastico condiviso con gli altri.**
- **Trovare da varie fonti (libri, internet, discorsi degli adulti, ecc.) informazioni e spiegazioni sui problemi che lo interessano.**

## **Obiettivi di apprendimento**

- **Individuare somiglianze e differenze nei percorsi di sviluppo di organismi animali.**
- **Riconoscere in altri organismi viventi, in relazione con i loro ambienti, bisogni analoghi ai propri.**
- **Riconoscere, attraverso l'esperienza che la vita di ogni organismo è in relazione con altre e differenti forme di vita.**

- **Elaborare i primi elementi di classificazione animale e vegetale sulla base di osservazioni personali.**

## **Arte e immagine**

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

- **Utilizzare le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi (espressivi, narrativi, rappresentativi e comunicativi) e rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (graficoespressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali).**
- **Essere in grado di osservare, esplorare, descrivere e leggere immagini (fotografie, fumetti, ecc) e messaggi multimediali (brevi filmati, videoclip, ecc.).**

### **Obiettivi di apprendimento**

- **Elaborare creativamente produzioni personali e autentiche per esprimere sensazioni ed emozioni legate alla storia letta in classe; rappresentare e comunicare la realtà percepita.**
- **Sperimentare strumenti e tecniche diverse per realizzare prodotti grafici, plastici, pittorici e multimediali.**
- **Introdurre nelle proprie produzioni creative elementi linguistici e stilistici scoperti osservando immagini.**
- **Guardare e osservare con consapevolezza un'immagine e gli oggetti presenti nell'ambiente descrivendo gli elementi formali, utilizzando le regole della percezione visiva e l'orientamento nello spazio.**

## **Tecnologia**

### **Traguardi per lo sviluppo delle competenze**

- **Orientarsi tra i diversi mezzi di comunicazione e utilizzare i vari strumenti in modo adeguato.**
- **Iniziare a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale.**

### **Obiettivi di apprendimento**

- **Riconoscere le funzioni principali della piattaforma etwinning.**
- **Prevedere le conseguenze di decisioni o comportamenti personali o relativi alla propria classe in merito all'utilizzo di strumenti informatici.**

## Connessione con le seguenti competenze europee:

- Comunicazione nella madre lingua/lingua d'istruzione;
- Competenze digitali;
- Consapevolezza ed espressione culturale;
- Competenze sociali e civiche;
- Competenze di base in scienze e tecnologia;

## Imparare a imparare

## Project Summary (max. 2000 characters):

Uso consapevole dei Media .

## How long has your project been running?

2016-01-01 00:00:00

## Objectives and Innovative Aspects

### Obiettivi Mediaeducativi e Didattici:

L'obiettivo generale del progetto è favorire e sviluppare la comprensione critica dei media secondo un approccio operativo e non teorico, applicando il principio didattico del fare.

I bambini dovranno capire gradualmente il significato di regole e di diritti, chi li proclama e come vengono utilizzate. Soprattutto, dovranno comunicare, in un linguaggio semplice e attraverso l'uso di un medium il cartoon alcuni principi Costituzionali, l'importanza delle regole, dei diritti e dei doveri, ai loro pari e alla comunità scolastica. Comprendendo, così anche le potenzialità comunicative del medium scelto.

Per definire gli obiettivi mediaeducativi e didattici, è stata utilizzata l'architettura del curriculum di media education per la scuola primaria, tratto da F.Cerretti, D. Fellini, R.Giannatelli, che identifica cinque di competenza mediale di base (figura 1) e per ogni area definisce i relativi argomenti (figura 2) :

- area del lettore mediale
- area dello scrittore mediale area del critico mediale
- area del fruitore mediale area del cittadino mediale.

Ogni area di competenza suggerisce il ruolo del bambino nei confronti dei messaggi dei media: «Sommando le competenze del piccolo lettore - scrittore - critico - fruitore - cittadino dei media porta alla composizione di una figura complessa e

**competente, capace di affrontare la coabitazione all'interno dell'ambiente mediale>>.**

**Figura delle Aree delle competenze Mediali, tratta da "Primi passi nella media education", a cura di F. Ceretti, D. Felini, R. Giannatelli, Erickson, Trento 2006, pag. 22-23 Op.Cit. pag.23**

## **Obiettivi Mediaeducativi**

**Realizzare un'integrazione delle tecnologie nel contesto scolastico, potenziando un utilizzo creativo e innovativo della tecnologia nel fare didattico, al fine di stimolare la dimensione emotiva e aumentare le abilità cognitive dei soggetti coinvolti nei processi di apprendimento.**

**L'obiettivo principale è passare dalla prima competenza di base (la lettura di un testo mediale), alla scrittura per poi arrivare alla dimensione critica e fruitiva dello stesso testo, attraverso attività di produzione contestualizzata su un determinato argomento.**

## **Results**

**Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):**

L'idea è partita dal verificarsi in classe di comportamenti poco adeguati e poco rispettosi dell'altro da parte degli alunni. Attraverso il digitale i bambini hanno dato voce alla tematica del Bullismo per capire e risolvere anche i piccoli comportamenti non giusti della classe. Il risultato è stato ottimo, sia per l'interesse attivo mostrato dagli alunni, anche i più oppositivi e ribelli, sia per l'approvazione e coinvolgimento delle famiglie.

**How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):**

Il progetto ha coinvolto gli alunni delle sezioni dell'infanzia, della primaria e della secondaria di 1° grado.

## **Sustainability**

**What is the full duration of your project (from beginning to end)?:**

Less than 1 year

**What is the approximate total budget for your project (in Euro)?:**

Less than 10.000 Euro

**What is the source of funding for your project?:**

Advertising

**Specify:**

Progetto Legalità

**Is your project economically self sufficient now?:**

No

**Since when?:**

2017-09-01 00:00:00

**When is it expected to become self-sufficient?:**

2017-01-01 00:00:00

## Transferability

**Has your project been replicated/adapted elsewhere?:**

No

**Where? By whom?:**

Fiano Romano

**What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):**

La condivisione con le colleghe e il clima di collaborazione che si è creato nel Team.

**Are you available to help others to start or work on similar projects?:**


Yes

## Background Information

**Future plans and wish list (max. 750 characters):**

[https://padlet.com/stefania\\_cefalo1/ir63z505jg1l](https://padlet.com/stefania_cefalo1/ir63z505jg1l)

**Attachments:**

 [link\\_ai\\_risultati\\_del\\_progetto.doc](#) [1]

[legalità](#) [2] [Bullismo](#) [3] [cyberbullismo](#) [4] [mediaeducation](#) [5]

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

---

**Source URL:** <http://2017.gjc.it/en/progetti/flash-mob-la-giornata-degli-abbracci>

### Links

[1] [http://2017.gjc.it/sites/default/files/link\\_ai\\_risultati\\_del\\_progetto\\_0.doc](http://2017.gjc.it/sites/default/files/link_ai_risultati_del_progetto_0.doc)

[2] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/legalit%C3%A0>

[3] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/bullismo>

[4] <http://2017.gjc.it/en/keywords-separate-commas/cyberbullismo>

[5] <http://2017.gjc.it/en/category/parole-chiave-separate-da-virgole/mediaeducation>