



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<http://2017.gjc.it>)

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

Paese, Città/Regione

Paese:

Italy

Città:

Fiano ROmano

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione:

Istituto Comprensivo Fiano Romano

Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto:

School

Sito Web

https://padlet.com/stefania_cefalo1/ir63z505jg1l

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali

Acconsenti al trattamento dei dati personali?:

Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati personali.

Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

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 1

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 curriculari, 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

Area 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 IOCi 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
Inventare i personaggi è semplice e
personaggi
divertente; carta matita e colori**

è quello che ci serve..

**III passo: Realizzare lo
Dividere la scena da rappresentare in una
story board
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

Abbastia

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 .

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2016-01-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

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.

Risultati

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.

Sostenibilità

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

Meno di 1 anno

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

Meno di 10.000 Euro

What is the source of funding for your project?:

Pubblicità

Note eventuali:

Progetto Legalità

Il progetto è economicamente autosufficiente?:

No

Since when?:

2017-09-01 00:00:00

When is it expected to become self-sufficient?:

2017-01-01 00:00:00

Trasferibilità

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?:

Sì

Informazioni aggiuntive

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

https://padlet.com/stefania_cefalo1/ir63z505jg1l

Allegati:

 [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](#)

URL di origine: <http://2017.gjc.it/it/progetti/flash-mob-la-giornata-degli-abbracci>

Collegamenti

[1] http://2017.gjc.it/sites/default/files/link_ai_risultati_del_progetto_0.doc

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

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

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

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