

ISTITUTO COMPRENSIVO L. SPALLANZANI - SCUOLA L. SPALLANZANI

PROGETTO UNICEF: SCUOLA AMICA DEI BAMBINI E DEGLI ADOLESCENTI

DOCENTI COINVOLTI: BARBARA LIONELLO – ANGELA SECHI

SCHEMA GENERICO	IL VOSTRO SCHEMA
Titolo dell'attività/progetto	<u>Titolo:</u> INSIEME SIAMO PIU' FORTI Campo d'intervento: La vita scolastica come microcosmo della vita cittadina. <u>Finalità:</u> prevenire il disagio, la devianza, i comportamenti a rischio per la costruzione del benessere con se stesso, con gli altri, con l'ambiente e prendere coscienza di eventuali pericoli; favorire la cooperazione, la condivisione e la responsabilità <u>Obiettivo:</u> sensibilizzare i ragazzi sui temi che accrescono la loro coscienza civica rispetto a problemi collettivi ed individuali; sviluppare le capacità di collaborazione, di comunicazione, di dialogo e partecipazione; promuovere azioni che favoriscono l'integrazione, l'accoglienza, lo star bene a scuola.
Durata dell'attività	marzo – aprile 2018
Come sono stati sostenuti gli eventuali costi?	Fondi PON-FSE Progetti di Inclusione Sociale e Lotta al Disagio 2016
Gli spazi e i materiali	<u>Spazi:</u> classi, spazi comuni scolastici. <u>Materiali:</u> beni durevoli: pc, macchina fotografica, cellulari, lim; materiale di facile consumo: cartelloni, pennarelli, forbici, colla, stampe cartacee e fotografiche.
Il coinvolgimento dell'istituto e di altri soggetti	<u>Numero di classi coinvolte:</u> Alunni provenienti dalle classi della scuola secondaria Spallanzani-Bellini iscritti al corso pomeridiano di informatica. <u>Beneficiari:</u> alcuni docenti del plesso, il personale della scuola, tutte le classi del plesso e alcuni genitori. <u>Docenti:</u> due docenti <u>Esperti:</u> nessuno
Come è nata l'idea dell'attività/ progetto?	Il tema del bullismo è stato proposto in seno al laboratorio di digital storytelling. I ragazzi hanno accolto favorevolmente l'idea traendone spunto per costruire un breve racconto con cui veicolare un messaggio educativo.
Quale situazione si voleva migliorare?	Spesso alcuni atteggiamenti di aggressività e prepotenza possono essere minimizzati o sottovalutati dai ragazzi. Si è cercato di stimolare una maggior comprensione della

	sofferenza determinata da ripetuti atti di prevaricazione, e di promuovere abilità sociali protettive e di contrasto quali l'assertività e l'empatia.
Quale era l'obiettivo delle attività/del progetto?	Sensibilizzare gli alunni sul valore dell'aiuto reciproco e dell'empatia.
La descrizione delle azioni intraprese e attuate per la realizzazione delle attività/del progetto	<p>Fase 1. Visione di cartoni, cortometraggi, fumetti sul tema proposto; Role playing. Scopo: permettere ai ragazzi di esperire, attraverso la visione e la simulazione di scenette, situazioni e comportamenti orientati alla prepotenza verbale o fisica; esplorare e conoscere l'argomento per creare una base di informazioni su cui costruire la storia.</p> <p>Fase 2 Progettazione: individuazione di obiettivi e destinatari; individuazione dell'aspetto su cui attivare una riflessione; scrittura di una storia; stesura di una sceneggiatura e di uno storyboard con l'aiuto delle docenti.</p> <p>Fase 3 Produzione: illustrazione delle singole scene e dei personaggi; ripresa delle scene con fotocamera digitale (tecnica dello stop-motion); registrazione audio dei dialoghi e della voce narrante; scelta di un sottofondo musicale.</p> <p>Fase 4 Post-produzione: composizione del video con caricamento delle immagini e delle tracce audio all'interno di un programma per il video editing; regolazione dei tempi di visualizzazione dei singoli fotogrammi e sincronizzazione dei movimenti con le tracce audio; inserimento dei titoli di testa, dei titoli di coda e di effetti speciali; copyright, inserimento dei crediti per le tracce musicali utilizzate; rendering del progetto e conversione in file .avi.</p> <p>Fase 5 Analisi e valutazione del prodotto finito per eventuali correzioni e limature; debriefing e riflessione metacognitiva sui processi di apprendimento individuale e di gruppo ed i progressi raggiunti, valutazione della qualità e coerenza del prodotto in relazione all'obiettivo di partenza.</p>
Come si è organizzata la classe/scuola?	<u>Spazi</u> : classi destinata ad attività laboratoriale pomeridiana, spazi comuni della scuola; <u>Tempi</u> : ore extracurricolari pomeridiane.

<p>Quali strumenti metodologici sono stati utilizzati?</p>	<p>Brainstorming; cooperative learning; lavoro di gruppo; progettazione partecipata; problem solving; role-playing</p>
<p>Quale è stato il contributo delle singole discipline?</p>	<p>Cittadinanza e Costituzione (assumere responsabilmente atteggiamenti, ruoli e comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria; sviluppare modalità consapevoli di esercizio della convivenza civile; norme in tema di rispetto del copyright per l'uso di immagini, video e brani musicali); Arte e Immagine (utilizzare le abilità relative al linguaggio visivo per produrre varie tipologie di testi visivi rielaborando in modo creativo le informazioni ricevute); Tecnologia e informatica (progettare e realizzare documenti e prodotti utilizzando linguaggi multimediali) Italiano (padroneggiare gli strumenti espressivi ed argomentativi per gestire la comunicazione scritta ed orale)</p>
<p>Quale è stato il ruolo degli alunni?</p>	<p>Gli alunni sono stati i protagonisti attivi della progettazione e della realizzazione degli interventi ricoprendo ruoli diversi: scrittori; sceneggiatori; illustratori; fotografi; videomaker; tecnici del suono; attori.</p>
<p>Quali abilità/conoscenze/competenze degli alunni sono state valorizzate e quali apprese ex novo nell'attuazione del progetto?</p>	<p><u>Abilità:</u> Leggere per interpretare e valutare; Parlare per raccontare la propria esperienza; Scrivere una storia, i dialoghi, la sceneggiatura. Recitare, leggere espressivamente Utilizzare strumenti informatici e di comunicazione per realizzare prodotti multimediali. Inventare e produrre messaggi visivi con l'uso di tecniche e materiali diversi.</p> <p><u>Conoscenze:</u> Fasi della produzione scritta: pianificazione, stesura, revisione Uso di alcune tecnologie, di software open source e delle procedure per realizzare opere creative con le TIC Gli elementi fondamentali dei linguaggi visivi, audiovisivi, multimediali ed informatici</p> <p><u>Competenze:</u> Imparare ad imparare; produrre testi multimediali, utilizzando in modo efficace l'accostamento dei linguaggi verbali con quelli iconici e sonori; collaborare e partecipare in gruppo, agire in modo autonomo e responsabile; competenze digitali; spirito d'iniziativa e imprenditorialità.</p>

Qual è stato il ruolo degli altri soggetti partecipanti all'attività/progetto?	Gli alunni del plesso hanno avuto il ruolo di utenti, beneficiari indiretti e valutatori del percorso proposto.
Monitoraggio in itinere	Osservazione sistematica sul grado di interesse e partecipazione degli alunni.
Valutazione finale	<p><u>Valutazione dell'obiettivo:</u> Gli obiettivi al punto “Quale era l'obiettivo delle attività/del progetto?” sono stati raggiunti e monitorati durante le diverse fasi attraverso la discussione ed il confronto libero.</p> <p><u>Valutazione del processo:</u> Il processo è stato valutato attraverso un monitoraggio in itinere sulla base della scansione delle diverse fasi</p> <p><u>Valutazione dei metodi adottati:</u> I metodi proposti sono stati apprezzati dagli alunni perché coinvolgenti ed inclusivi. Si evidenziano alcune <u>criticità</u> relative a: - insufficiente supporto tecnologico, mancanza sopperita con strumentazione personale dei docenti;</p> <p><u>Valutazione delle ricadute sui curricoli e sulle competenze dei docenti:</u> sviluppo delle competenze trasversali e interdisciplinari sulla base di quanto espresso al punto “Quale è stato il contributo delle singole discipline?”; documentazione scritta del progetto alla referente del dipartimento verticale con l'obiettivo di rendere la progettualità una buona pratica messa a disposizione dell'Istituto.</p> <p><u>Valutazione sull'organizzazione interna della scuola:</u> disponibilità della dirigente scolastica e del personale Ata a fornire spazi di lavoro extrascolastici e supporti tecnologici;</p> <p><u>Autovalutazione degli alunni:</u> debriefing e riflessione metacognitiva sul processo (cosa mi è servito per realizzare il progetto e che cosa ho imparato di nuovo?)</p>
A conclusione del progetto c'è stata una presentazione del percorso realizzato e dei risultati ottenuti? Gli alunni sono stati coinvolti nell'attività di autovalutazione?	Il percorso e il prodotto finale sono stati inseriti nel sito dell'Istituto comprensivo.
La pubblicizzazione	Pubblicazione dei prodotti e del percorso che ha condotto alla loro realizzazione in uno spazio dedicato nel sito dell'Istituto comprensivo.
La riproducibilità	Si ritiene che l'esperienza sia riproducibile dal punto di vista metodologico a prescindere dal contenuto disciplinare. La <i>ricerca azione</i>

condotta dai ragazzi in cui il docente funge da regista e facilitatore della comunicazione e della gestione delle dinamiche operativo-relazionali, può essere replicata come buona pratica in altre attività o progetti.