

PROGETTI DI QUALIFICAZIONE DIRITTO ALLO STUDIO 2021/2022

SCHEDA DI PRESENTAZIONE PROGETTI RACCORDO SCUOLA – TERRITORIO

Da inviare entro il giorno **29 OTTOBRE 2021** per e-mail a: dpreti@comune.correggio.re.it e alla e-mail del Comune sede della Scuola

1. Dati identificativi del progetto:

- Titolo del progetto: #NODISPETTOSIRISPETTO
- Scuola: SAN FRANCESCO D'ASSISI
- Classi: tutte, dalla prima alla quinta (15 classi)
- Referenti: Catellani Laura e Napolitano Anna

Tel.: 3478679779 – 347 4493104

Posta elettronica:

laura.catellani@iccorreggio1.edu.it
anna.napolitano@iccorreggio1.edu.it

2. Caratteristiche del progetto:

- Soggetti esterni coinvolti (agenzie formative esterne, associazioni, enti...):
ISECS, esperti conoscitori delle realtà del mondo del web
- N° insegnanti coinvolti: Tutti quelli del plesso (38)
- N° alunni coinvolti: 262
- N° esperti esterni coinvolti: 1
- Ambito territoriale (comunale, sovracomunale): comunale
- Durata del progetto (se pluriennale, motivare le ragioni del progetto): annuale
- Il progetto è inserito nel P.O.F. dell'Istituto come esplicita forma di progettualità scuola-territorio in collaborazione con gli Enti Locali? Sì.
- Quali obiettivi, fra quelli di seguito indicati, sono perseguiti nella realizzazione del progetto?
(indicare massimo due obiettivi):

- favorire la creazione di reti fra classi e scuole;
- incrementare le azioni di continuità verticale;
- consolidare e rafforzare la conoscenza del territorio;
- utilizzare metodologie didattiche attive;
- migliorare gli apprendimenti degli alunni;
- ampliare l'offerta formativa.

3. Area di intervento (specificare se diversa da quelle indicate):

X Educazione interculturale (identità, diversità, aspetti di culture altre...);
Z:\Documenti\Dirstudio e Bastico 2021 22\lettera iniziale per raccordo e consegna schede.doc

- X Conoscenza del territorio(storia locale, beni culturali...; Ambiente (ecologia, valorizzazione e tutela dei beni ambientali...); Educazione alla salute, prevenzione o contrasto disagio; Educazione alla legalità, alla cittadinanza ; X cittadinanza attiva
-

4. Descrizione del progetto:

■ Elementi di contesto

Il nostro istituto integra l'offerta formativa con attività finalizzate alla prevenzione e al contrasto del bullismo e del cyberbullismo, nell'ambito delle tematiche afferenti all'educazione civica e per tradurre i "saperi" in comportamenti consapevoli e corretti, indispensabili a consentire alle giovani generazioni di comprendere l'importanza delle regole della convivenza civile e del rispetto della diversità.

L'esperienza scolastica degli ultimi due anni, condizionata dell'emergenza sanitaria, costituisce la memoria di riferimento degli allievi che hanno un percorso scolastico avviato. Per tutti loro la scuola è coincisa con una modalità didattica e relazionale caratterizzata da DAD, mascherine e distanziamento fisico.

Il rientro a scuola ha palesato agli insegnanti l'urgenza e la necessità di porre un'attenzione particolare al benessere globale degli alunni, al di là delle carenze didattiche, a cui pure si sta cercando di porre rimedio.

Al benessere del bambino, infatti, non concorre solo la cura della salute, che in questi lunghi mesi è stata ovviamente una priorità, ma anche la tutela di tutti quei diritti che interessano la persona nella sua interezza, come il diritto alla socialità, specialmente nell'accezione delle relazioni amicali e del gioco.

La Carta di Ottawa, nel paragrafo *"Creare ambienti favorevoli"*, ben spiega che *"le nostre società sono complesse e interdipendenti, e non è possibile separare la salute dagli altri obiettivi. Gli inestricabili legami che esistono tra le persone e il loro ambiente costituiscono la base per un approccio socio-ecologico alla salute"*.

Quello che in tanti casi nel corso degli ultimi due anni è mancato a moltissimi allievi è di sicuro la dimensione sociale dentro e fuori la scuola e il senso di essere parte attiva di un gruppo. La classe, come tutti i gruppi, è *una totalità dinamica i cui membri sono in stretta interdipendenza tra loro, e in cui il cambiamento che avviene in uno degli elementi interessa tutti gli altri componenti* (Lewin, 1972). Per generare un gruppo di buona qualità è necessario che le persone che lo compongono abbiano tra loro un buono scambio relazionale e che ogni individuo abbia la percezione di offrire un contributo all'insieme. È utile quindi che gli allievi si rendano conto di non essere né gli unici artefici, né gli esclusi del sistema, ma di partecipare come tutti a un insieme che è più della somma delle parti. *Percepirti attivamente coinvolti in un gruppo sociale aiuta ad alimentare pratiche di cooperazione e di condivisione* (Pinto, 2017). A questo scopo è utile proporre a bambini e ragazzi occasioni di ascolto di sé e degli altri, di riflessione sulla propria classe, di scambio relazionale, di costruzione cooperativa di percorsi o esperienze ludiche che permetta loro di sentirsi parte attiva e progettuale del loro sistema di riferimento.

Il percorso mira a fornire agli alunni la possibilità di acquisire competenze sociali, emotive, cognitive e comunicative, sulla base della convinzione che esse si configurino come un fattore protettivo contro l'esclusione sociale e i correlati comportamenti aggressivi e che fungano da base per recuperare una dimensione sociale di gruppo. Le attività previste hanno lo scopo di accompagnare gli allievi nel percorso di strutturazione di un modo rinnovato e stimolante di partecipare al gruppo di riferimento. Il percorso proposto inserisce dunque la prevenzione e il contrasto delle dinamiche relative al bullismo/cyberbullismo in quadro più ampio, caratterizzato dalla promozione del benessere psicologico dentro e fuori il contesto scolastico.

Questo iter progettuale prevede una parte dedicata esclusivamente alle classi quinte che sarà incentrata sul confronto tra giochi tradizionali e videogiochi online, con particolare attenzione all'utilizzo critico e consapevole della rete, attraverso la conoscenza delle opportunità e dei rischi che essa comporta, valorizzando la possibilità di diventare un buon cittadino digitale.

Parallelamente, ma sempre in questa prospettiva, il nostro progetto intende anche incoraggiare i ragazzi a recuperare il valore della compagnia e della vicinanza, attraverso la creazione di un Parco Giochi Diffuso (che consiste in postazioni di gioco all'aperto, permanenti e fruibili da tutti), che possa essere uno stimolo alla condivisione e al prendersi cura gli uni degli altri, un incentivo al sostegno e alla tutela reciproci,

L'idea di un Parco Giochi Diffuso nasce dal gioco tradizionale di strada, non prevede installazioni ingombranti, ma colorate linee che si fondono con l'ambiente creando nuovi spazi di gioco non invasivi, dove le istruzioni diventano solo un consiglio, lasciando spazio alla fantasia e alla creatività dei bambini.

Tutte le postazioni gioco sono progettate per permettere ai bambini di giocare a 1 metro di distanza e senza avere contatto fisico né con gli altri né con superfici ad alto rischio: si gioca in piedi e con i piedi.

▪ Motivazioni pedagogico-didattiche:

Nella Convenzione Internazionale sui Diritti dell'Infanzia si riconosce al bambino “*il diritto al riposo, allo svago, a dedicarsi al gioco e ad attività ricreative proprie della sua età, ed a partecipare liberamente alla vita culturale ed artistica*” e nella Carta dei Diritti del fanciullo al gioco e al lavoro, si sottolinea che il bambino “*ha bisogno di convenienti rapporti umani; nonché di spazi, di tempi, di materiali e strumenti idonei alla sua età ed adatti alle sue condizioni fisiche e psichiche*”.

Sempre nella Carta dei diritti del fanciullo al gioco e al lavoro si asserisce ancora che “*nell'ambiente comunitario devono essere approntati appositi parchi gioco, liberi e gratuiti, con convenienti attrezzature, difesi dai pericoli del traffico e della vita intensa, ove i fanciulli possano svolgere libere attività ludiche, culturali, ricreative e sportive, con la assistenza di personale appositamente preparato e con l'eventuale partecipazione dei genitori e degli adulti*”.

Su questo binario si colloca il nostro progetto che fa dell’“outdoor education” il mezzo per recuperare la dimensione relazionale così a lungo trascurata durante la pandemia e per riparare ai danni che per motivi contingenti si sono venuti a creare, pur tutelando la salute collettiva mediante il rispetto delle norme sanitarie vigenti.

Considerando infatti che la pandemia ha generato un sensibile aumento dei comportamenti aggressivi, il Parco Giochi Diffuso diventa uno strumento importante per rieducare i bambini a giocare insieme, a rispettare dei turni, ad accettare nel gioco tutti e ciascuno e, dunque, per insegnare una migliore gestione dei comportamenti socio-affettivi e per contrastare eventuali fenomeni di bullismo.

Dover collaborare per assolvere ai compiti ludici, gestire i conflitti che il gioco libero inevitabilmente porta con sé, rappresenta un’ottima occasione di apprendimento per migliorare la propria empatia.

▪ Obiettivi:

1. Abituare i bambini a giocare di nuovo insieme, a rispettare dei turni, ad accettare tutti, interiorizzando un atteggiamento corretto e costruttivo nei momenti di gioco.
2. Acquisire/consolidare competenze specifiche attraverso l’esperienza ludica.
3. Migliorare le abilità motorie, in particolar modo la coordinazione, mediante la pratica del gioco libero.
4. Potenziare la resistenza fisica e la resilienza.
5. Acquisire una migliore gestione dei comportamenti socio-affettivi.
6. Migliorare le capacità empatiche attraverso l’assolvimento di compiti ludici e la gestione dei conflitti durante il gioco libero.
7. Contrastare i prodromi di eventuali fenomeni di bullismo, sviluppando una positiva percezione del sé in relazione al contesto e potenziando l’autostima.
8. Incentivare uno stile di vita sano, dinamico, valorizzando il benessere trasmesso dal trascorrere del tempo libero all’aperto.
9. Rivalutare i giochi da cortile di una volta, come strumenti di svago e crescita a costo zero e ad impatto ambientale nullo.
10. Garantire il diritto al gioco, pur nel rispetto delle vigenti norme anti-Covid.
11. Favorire una maturazione armonica del bambino con particolare riferimento al piano emozionale, comunicativo e relazionale.
12. Consolidare modelli comportamentali e comunicativi adeguati al processo di socializzazione.
13. Assimilare il senso e la necessità del rispetto della convivenza civile.

14. Rispettare le regole condivise e collaborare con gli altri per la costruzione del bene comune esprimendo le proprie opinioni e sensibilità.
15. Promuovere l'agio e prevenire il disagio durante il processo di maturazione e di comunicazione del bambino.
16. Imparare a riconoscere le proprie emozioni.
17. Sviluppare le capacità di relazione e confronto con gli altri.
18. Sviluppare una propria capacità critica ed autoriflessiva.
19. Riflettere sulla ricchezza offerta dalla diversità.
20. Stimolare il coinvolgimento e la partecipazione attiva delle famiglie nella vita della scuola. Le competenze e i risultati attesi vengono ripartiti nei vari ambiti di intervento.

■ Azioni:

1. I bambini, durante le lezioni di educazione civica, vengono guidati attraverso un percorso di riflessione su ciò che la pandemia ha rappresentato in termini di mancanze e opportunità. Su ogni questione emersa, si procede ad un confronto e ad uno scambio di esperienze, fino a concludere che esiste l'esigenza di imparare a stare di nuovo insieme nei modi più opportuni e che a questa si può rispondere con la realizzazione di uno spazio in cui la condivisione possa avere luogo nonostante le restrizioni sanitarie.
2. In uno step successivo, i bambini più grandi sono guidati a scoprire che i bisogni di condivisione/compagnia e di gioco sono insiti nell'uomo e sono appartenuti da sempre al genere umano. Mediante alcune uscite sul territorio e in regione, viene mostrato come, attraverso le diverse epoche storiche, l'uomo ha vissuto la sua dimensione sociale e ludica e come questo ha impattato sulla sua sfera emotiva.
3. In particolare, con uscite presso fattorie didattiche del territorio, si pone l'accento sul patrimonio rappresentato dai giochi di una volta, che pur essendo realizzati con materiali di scarto o addirittura senza nulla, incentivavano il lavoro di fantasia e sono sopravvissuti fino ai giorni nostri, attraversando secoli.
4. A questo punto, per stimolare il coinvolgimento e la partecipazione attiva delle famiglie nella vita della scuola, affidiamo ai genitori volontari il compito di tracciare, sulla pavimentazione cortiliva in cemento che circonda la scuola, semplici disegni e geometrie da esterno, preventivamente concordate con le insegnanti. In corrispondenza di ciascuna aula al pian terreno vengono realizzati giochi adeguati all'età dei bambini che la occupano. Questo momento di lavoro è inteso anche come occasione di socializzazione tra genitori e di condivisione con le insegnanti, di cui più volte ci è stata manifestata l'esigenza.
5. In seguito, tornano protagonisti i bambini, che provvedono a dipingere, con appositi colori, i disegni tracciati dai genitori. I bambini vengono suddivisi in squadre di lavoro e in turni, a seconda delle competenze manuali e della difficoltà dei vari disegni.
6. In occasione della Giornata Mondiale del Gioco, che cade sabato 28 maggio 2022, è prevista una Cerimonia di inaugurazione, alla presenza delle autorità, in cui alle classi vengono attribuiti i relativi spazi gioco. Con una breve dichiarazione, ogni classe si impegnerà nel preservarli e nel condividerli con tutti. I bambini eseguono con canti, bans e danze, se consentito dalle norme in vigore.
7. Si procede quindi all'utilizzo quotidiano del Parco Giochi Diffuso e, in occasione delle feste di fine anno, si organizzano tornei e sfide.

■ Metodologie che si prevede di utilizzare:

- utilizzo di linguaggi non verbali (verrà privilegiato l'approccio pratico-operativo in molte fasi del progetto);

- attività laboratoriali presso Museo dell’Agricoltura e del Mondo Rurale, San Martino in Rio: “La vita quotidiana del bambino”, “Costruzione di un giocattolo utilizzando materiali poveri e di recupero”, “Giochi all’aperto (conte e filastrocche, la settimana, il salto della corda, l’elastico...); attività laboratoriali presso Fattoria Cantagallo, San Martino piccolo: “La casa colonica”, “Grande famiglia, tanti bambini!”, “Gli attrezzi del contadino ieri e oggi”, “Zucca pelata fa i tortelli: zucche da mangiare o da intagliare”, “Giochi sull’albero”)
 - uscite sul territorio (per attività di ricerca e documentazione presso: Museo dell’Agricoltura e del Mondo Rurale, San Martino in Rio; Fattoria didattica Cantagallo, San Martino Piccolo; Terramara di Montale; per esperienze ludico-motorie: Parco Cerwood di Cervarezza);
 - lavoro di gruppo;
 - cooperative learning;
 - attività a classi aperte nei limiti del possibile e sempre ponendo al centro dell’azione le norme di prevenzione e contenimento della diffusione del Covid-19;
 - altro (attività di team building).
- Indicatori di efficacia di obiettivi, azioni e metodologie messe in campo:
Osservazioni e esperienze dirette, discussioni di gruppo.
 - Strumenti:
Macchina fotografica, computer, proiettore, LIM, filmati, immagini, strumenti musicali, materiale di recupero.
 - Tempi:
 - periodo di svolgimento: intero anno scolastico (in maniera più intensa nel periodo marzo-maggio 2022)
 - numero ore previste di attività didattica connessa al progetto: 33 ore a classe
 - di cui numero ore 4 per classe per attività laboratoriali;
 - di cui numero ore 24 per 4 classi di intervento dell’esperto esterno;
 - numero ore di progettazione 5 per insegnante.

5. Coinvolgimento di esperti:

Se il progetto prevede il coinvolgimento di uno o più esperti, specificare per ognuno:

Per integrare e completare il percorso si ritiene fondamentale l’affiancamento di un esperto conoscitore delle realtà del mondo del web che possa presentare, attraverso modalità ludico creative, attività relative all’utilizzo consapevole degli strumenti informatici.

Indicativamente costo orario 60 euro per 26 ore, così suddivise:

- n° 24 ore per le 4 classi quinte;
- n° 2 ore per l’incontro di restituzione alle famiglie.

La scelta dell’esperto esterno verrà fatta tramite un bando pubblico indetto dall’I.C. Correggio 1.

Figure di collaboratori / esperti a livello gratuito: Personale della Ludoteca “Piccolo Principe” di Correggio.

- Funzione all’interno del progetto (interviene in classe, lezioni, laboratori, ha contribuito alla stesura del progetto, effettua consulenza ecc...)

L’esperto che vincerà il bando concorderà con gli insegnanti argomenti e modalità di intervento nelle classi; le attività saranno svolte in conference call attraverso la piattaforma Meet di Gsuite for Education e sostenute in presenza dai docenti di classe. L’esperto inoltre svolgerà un incontro conclusivo di restituzione e di informazione per le famiglie.

6. Monitoraggio, valutazione e diffusione pratiche:

- Sono previste attività di monitoraggio delle azioni del progetto?

Sì No

Se sì, quali?

Rilevazione del grado di interesse, entusiasmo e partecipazione. Foto, schede, relazioni, approfondimento con gli alunni, cartelloni, dossier cartaceo che documenterà l'esperienza.

- Sono previste forme di verifica finale del progetto?

Sì No

Se sì, quali?

Verifiche del raggiungimento degli obiettivi attraverso: conversazioni, osservazione del comportamento dei bambini, produzione di elaborati.

- Sono previste modalità di comunicazione e condivisione nell'ambito del plesso tali da favorire una valutazione collegiale dell'esperienza da parte dei docenti?

Sì No

Se sì, quali? Verifica delle attività nelle assemblee di classe, nei Consigli di Interclasse Docenti e Plenario, nel Collegio dei Docenti unitario.

7.Documentazione :

- Sono previsti momenti di “restituzione” dell’esperienza ?

Sì No

Se sì,

X all’utenza interna (altri insegnanti);
 X all’utenza esterna (genitori);
 X agli alunni;
 altro (specificare _____).

in relazione al/ai destinatario/i individuati specificare quale forma di restituzione si intende realizzare (dossier cartacei, audiovisivi, multimediali, mostre, dimostrazioni...):

Raccolta del materiale prodotto e presentazione dello stesso in modalità cartacea o digitale come documentazione dell’esperienza svolta, della partecipazione degli alunni e della realizzazione di manufatti prodotti dagli alunni.
Dimostrazioni attraverso feste, tornei e gare.

Incontro finale di restituzione alle famiglie degli alunni partecipanti al percorso di educazione digitale con l’esperto esterno.

- E’ prevista la documentazione finale del progetto?

Sì No

Se sì, quali aspetti del progetto si intendono documentare?

Ogni classe, a seconda di quanto previsto dal proprio percorso potrà presentare slogan, elaborazioni e progettazioni grafico-pittoriche. Il tutto potrà essere presentato in modalità digitale.

8.Eventuali annotazioni: /

9.Contributi richiesti:

- Si chiede un contributo totale di € 2740 così determinato:

Z:\Documenti\Dirstudio e Bastico 2021 22\lettera iniziale per raccordo e consegna schede.doc

- incarichi a esperti esterni € 1440
- materiali
(vernice per realizzare le postazioni di gioco, arredi da giardino) € 700
- trasporto scolastico € 600
- documentazione € 0
- spese per contatti con agenzie o associazioni € 0
- spese per utilizzo spazi extrascolastici € 0

Firma

Correggio, 12/10/2021

Laura Catellani, Anna Napolitano