

**DIREZIONE DIDATTICA STATALE 3° CIRCOLO****Via P. da Palestrina – 06124 PERUGIA**

✉ e-mail pgee00300c@istruzione.it - ☎ tel. e fax. 075 – 33752



Prot.n. 2248//B28

Perugia, 5/5/2016

**Presentazione Progetto art. 9  
a.s. 2015/2016**

<b>IL/LA SOTTOSCRITTO/A</b>			
COGNOME E NOME <b>ROSSI IVA</b>		CODICE FISCALE <b>RSSVIA53H69C309M</b>	
LUOGO E DATA DI NASCITA <b>CASTIGLIONE DEL LAGO (PG)</b>		IN QUALITA' DI LEGALE RAPPRESENTANTE <b>DIRIGENTE SCOLASTICO</b>	
<b>DELL'ENTE/ORGANISMO/ASSOCIAZIONE</b>			
<b>DENOMINAZIONE DIREZIONE DIDATTICA III CIRCOLO</b>			
CODICE FISCALE <b>80012140549</b>		PARTITA IVA	
<b>SEDE LEGALE</b> (indicare VIA, NUMERO CIVICO E FRAZIONE): <b>VIA P. DA PALESTRINA</b>			
COMUNE <b>PERUGIA</b>	CAP. <b>06124</b>	PROV. <b>PG</b>	TEL. <b>07533752</b>
<b>SEDE PERIFERICA</b> (indicare VIA, NUMERO CIVICO E FRAZIONE) – <i>indicare se presenti e la se sede legale è nella Regione Umbria:</i>			
COMUNE	CAP.	PROV.	TEL.
<b>SEDE OPERATIVA</b> (indicare VIA, NUMERO CIVICO E FRAZIONE) – <i>indicare se diversa dalla sede legale:</i>			
COMUNE	CAP.	PROV.	TEL.
Fax: <b>07533752</b> e-mail : <b>pgee00300c@istruzione.it</b> posta certificata <b>pgee00300c@pec.istruzione.it</b>			
Referente del progetto: (nome e cognome) Carla Orfei, Debora Feliciotti Tel: <b>07533752</b> fax			

Visto l'art. 9 del C.C.N.L. Comparto scuola e la nota MIUR CON Prot. AOODGSIP n° 1598 del 26/02/2016,

**CHIEDE**

un contributo per la realizzazione del progetto relativo alle aree a rischio, a forte processo immigratorio e contro la dispersione scolastica

**Titolo del progetto:*****L'integrazione sociale attraverso percorsi di Digital storytelling***

Relativamente al progetto che presenta, il/la sottoscritto/a

**DICHIARA**

sotto la propria responsabilità e a conoscenza delle conseguenze previste dalla legge per falsità e dichiarazioni mendaci (Art. 76 D.P.R. n. 445/2000: "Chiunque rilascia dichiarazioni mendaci, forma atti falsi o ne fa uso nei casi previsti dal presente testo unico, è punito ai sensi del codice penale e delle leggi speciali in materia ..." Art. 75 "... Qualora dai controlli effettuati dalla Pubblica Amministrazione emerga la non veridicità

del contenuto della dichiarazione, il dichiarante decade dai benefici eventualmente conseguenti al provvedimento emanato sulla base della dichiarazione non veritiera”),

1. lo scrivente è già stato beneficiario di altri progetti, in precedenti annualità, ai sensi della:  
Esperienze pilota delle scuole sull'openness e la cultura digitale, (art. 6 della Legge regionale 11/2006) approvato con Delibera di giunta n°1561 del 01/12/2014 risorse FSE della programmazione 2014-2020 (indicare la normativa, bando, avviso ecc. a base del contributo ricevuto )

## **PARTE SECONDA: dati relativi al richiedente**

### **A) Requisiti del richiedente: tipologia**

L'organismo rientra in una delle seguenti tipologie di soggetti (*barrare la casella che interessa*):

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Organizzazione non governativa     | <input type="checkbox"/> Cooperativa sociale a m.p. (L.381/91)            |
| <input checked="" type="checkbox"/> Istituto scolastico     | <input type="checkbox"/> Ente Associativo iscritto al Registro EAS        |
| <input type="checkbox"/> Organizzazione di volontariato     | <input type="checkbox"/> Ente Associativo non iscritto al Reg. EAS        |
| <input type="checkbox"/> Onlus                              | <input type="checkbox"/> Ente pubblico                                    |
| <input type="checkbox"/> Associazione di promozione sociale | <input type="checkbox"/> Istituzione privata ( <i>specificare</i> ) _____ |
| <input type="checkbox"/> ALTRO ( <i>specificare</i> ) _____ |   |

### **B) Requisiti del richiedente: esperienza progressa**

**La suddetta Scuola ha sempre beneficiato dei proventi derivanti dall'art. 9; inoltre, proprio per la sua naturale connotazionale integrante derivante dal POF, ha attivato i seguenti progetti:**

<b>ANNO</b>	<b>BREVE DESCRIZIONE DELLE INIZIATIVE</b> <i>(Nota: indicare obiettivi progettuali e attività realizzate)</i>	<b>BENEFICIARI</b>
<b>2010</b>	<i>Titolo progetto:</i> “L'apprendista stregone ... percorso interculturale per una scuola inclusiva” <i>Attività realizzate:</i> percorso sui generi musicali di varie parti del mondo, con specifiche attività sulla notazione, sulla coralità, che hanno dato vita ad un evento realizzato al teatro Morlacchi di Perugia, con la collaborazione di genitori e del Conservatorio di Musica di Perugia	Classi ad alta presenza di alunni non italiani e di alunni in difficoltà di apprendimento
<b>2009</b>	<i>Titolo progetto:</i> “L'algorithmo fantastico nelle fiabe: sviluppare competenze linguistiche con il supporto degli strumenti informatici” <i>Attività realizzate:</i> percorso sulla struttura della fiaba, con particolare riferimento alle fiabe e racconti di vari Paesi, rilevando le affinità contenutistiche e strutturali di questa tipologia testuale. L'attività è stata accompagnata dalla lettura e dalla recensione, elaborata dagli alunni con il supporto dei docenti, di vari libri di narrativa che i bambini hanno inserito in un apposito ambiente online “wikiso”	Classi II e III delle scuole G. Cena e L. Radice dove sono presenti alunni non italiani e alunni con difficoltà
<b>2010</b>	<i>Titolo progetto:</i> Il gioco del circo <i>Attività realizzate:</i> percorso di attività corporea indirizzata alla consapevolezza del sé, alle abilità e alla destrezza, nonché alla collaborazione tra pari e alla ideazione creativa di performance con gli attrezzi del circo. Ciò ha dato modo di realizzare un evento pubblico per genitori ed autorità scolastiche e di redigere una raccolta di storie fantastiche elaborate con attività di gruppo e con l'uso dei computer	Classi II e III della scuola G. Cena in cui sono stati inseriti alunni non italiani di nuovo arrivo

<p><b>2011</b></p>	<p><i>Titolo del progetto: <b>Alla ricerca dei linguaggi universali per l'integrazione scolastica: cibo, arte e musica</b></i></p> <p><b>1. Attività in orario extracurricolare.</b> Realizzazione di un coro di voci bianche. La tematica prescelta sarà dedicata alla valorizzazione del canto nelle tradizioni e rituali agresti. <b>2. Attività in orario curricolare.</b> Mostra degli elaborati pittorici prodotti dai bambini. In supporto al progetto è intervenuto il contributo dell'ass.ne Comitato Mensa dei genitori di Circolo.</p>	<p>Le attività hanno riguardato le classi II A_ B_ C; III A_ B_ C_ D; in orario extracurricolare.</p> <p>In orario curricolare e pomeridiano, con il laboratorio di canto corale le classi IV A_ B_ C_ D e alunni con particolare interesse per la pratica musicale anche di altri plessi</p>
<p><b>2012</b></p>	<p><i>Titolo del progetto: <b>Tanti Modi per dire ... C'era una volta ...</b></i></p> <p><i>Attività realizzate:</i> Il progetto si è sviluppato all'interno delle classi della scuola primaria Giovanni Cena attorno al tema dell'integrazione all'interno del gruppo di pari, utilizzando la letteratura per bambini e ragazzi italiana e dei Paesi di provenienza degli alunni. Il percorso ha preso in considerazione il genere fiaba e mitologia per toccare gli altri generi letterari. Gli esiti hanno prodotto racconti interculturali creati dalla fantasia degli alunni.</p>	<p>Le attività hanno coinvolto le attività di recupero linguistico pomeridiano per i bambini in difficoltà di apprendimento e cni.</p>
<p><b>2012</b></p>	<p><i>Titolo del progetto: <b>Nulla avviene per caso: da Miriam Makeba alle danze popolari umbre</b></i></p> <p><i>Attività realizzate:</i> Il percorso si è sviluppato sul tema dell'emarginazione sociale a livello internazionale e in special modo sull'apartheid africana, scegliendo la musica popo e folk come oggetto di studio. Il legame con la storia locale è arrivato in modo naturale a significare l'universalità delle problematiche trattate e delle soluzioni che le varie culture hanno trovato. Il percorso si è concluso con una serie di rappresentazioni di canti e balli popolari della civiltà contadina umbra, fatte in piazza.</p>	<p>Le attività hanno coinvolto due classi quarte C-D della scuola Cena.</p>
<p><b>2013</b></p>	<p><i>Titolo del progetto: <b>Dal sogno al progetto - L'attivamente</b></i></p> <p><i>Attività realizzate:</i> Il progetto svolto in collaborazione con la Fondazione Amiotti di Milano ha avuto il suo focus sulle competenze di pianificazione e progettazione per le classi quarte e quinte. Gli alunni si sono cimentati con la progettazione di uno spazio aperto e multidisciplinare per i linguaggi espressivi e tecnologici. La realizzazione è ancora in corso a causa degli esigui finanziamenti ottenuti, ma il valore formativo dell'esperienza è stato molto positivo. Tutti gli alunni, ivi inclusi i bambini con difficoltà o stranieri, hanno potuto vivere direttamente una pianificazione progettuale dal confronto di idee basate sui bisogni personali alla realizzazione di progetto, con i primi risultati concreti.</p>	<p>Le attività hanno coinvolto 2 classi quarte, 2 classi quinte e 1 classe terza.</p>
<p><b>2014</b></p>	<p><i>Titolo Del progetto: <b>Progetto Orchestrriamo la nostra amicizia</b></i></p> <p><i>Attività realizzate:</i> L'inclusione e la cittadinanza attiva passa per i linguaggi universali di comunicazione, uno dei quali è riferibile alla musica. La possibilità offerta da un progetto europeo gestito dal CESVOL in collaborazione con l'ass.ne di musica ASSIOMI, ha consentito a circa 100 alunni di scuola primaria di partecipare ad un'esperienza importante di ampliamento del curricolo musicale con la costituzione di una piccola orchestra che è riuscita in breve tempo a suonare 4 brani musicali con i quali ha realizzato 3 eventi pubblici per il territorio. Tutti i bambini e in special modo coloro che avevano difficoltà di inserimento o problemi di apprendimento hanno potuto vivere un'esperienza scolastica positiva e di successo</p>	<p>Le attività hanno coinvolto gli alunni delle classi 1^ - 2e e 5^ modulo della scuola G. Cena</p>

	<i>personale.</i>	
<b>2014</b>	<p><b>Titolo Del progetto: <i>Progetto CirSchool</i></b></p> <p><i>Attività realizzate: Il progetto realizzato con il contributo della Commissione Europea ha avuto il suo focus sulla competenza europea "imparare ad imparare". I contenuti riferibili alle arti circensi e alla creazione di ambienti di apprendimento inclusivi, hanno mirato a far acquisire competenze trasversali quali l'autonomia, la gestione dell'imprevisto e del rischio, la creatività, la pianificazione. L'esito molto positivo costituisce una proposta innovativa di approccio metodologico all'apprendimento in cui il corpo assume un ruolo di rilievo per la formazione globale e relazionale dell'individuo.</i></p>	<p>Le attività si sono rivolte alle classi del ciclo di scuola primaria della scuola Cena e ad alcune classi della Lombardo Radice. In totale sono stati coinvolti circa 350 alunni oltre ai bambini di 5 anni di due plessi di scuola dell'infanzia.</p>
<b>2014</b>	<p><b>Titolo Del progetto: <i>Progetto gentilezza</i></b></p> <p><i>Attività realizzate: Le attività – previste in collaborazione con l'Università agli Studi di Perugia – si sono rivolte alle classi seconde del Circolo, con lo scopo di riflettere sulle piccole azioni gentili quotidiane svolte in famiglia e a scuola. I bambini hanno partecipato con grande entusiasmo alle attività, scrivendo le loro piccole azioni su foglie di carta messe in evidenza su tabellone. Molte azioni si sono rivolte proprio ai bambini in difficoltà delle classi.</i></p>	

---

## **PARTE TERZA: relazione sul progetto**

---

### **C) Requisiti del Progetto: tematica, tipologia, settore di intervento prevalente**

**Nota:** barrare opzione/i di intervento

•	area socio assistenziale
•	area socio sanitaria
X	area socio educativa
X	area socio culturale
X	area servizi/interventi per minori-adolescenza
•	area servizi/interventi per giovani
•	area servizi/interventi per disabili
•	area servizi/interventi per anziani
X	area servizi/interventi per le famiglie ( <i>specificare</i> ) _____
•	area servizi/interventi di inclusione sociale ( <i>specificare</i> ) _____
X	altro ( <i>specificare</i> ) _____

*Explicitare contenuti e modalità di trattazione delle tematiche indicate.*

Il Progetto si sostanzia nella realizzazione di **Laboratori che utilizzano linguaggi provenienti dall'ambito TIC** (Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione) favorendo processi di integrazione culturale e intergenerazionale di cittadinanza attiva recuperando la funzione sociale della storia orale tramandata dai nonni-genitori ai figli, trasformandola in **racconto sociale contemporaneo** mediante l'utilizzo di strumenti, metodologie e tecniche della comunicazione digitale. Le finalità sociali ed educative del progetto si sostanzieranno in laboratori rivolti ai docenti, ai bambini e alle loro famiglie che andranno a costruire insieme prodotti video in stop-motion da diffondere su web grazie anche al coinvolgimento di soggetti pubblici e privati quali associazioni, privati, Enti locali, ecc...

Il progetto interviene quindi in più aree tematiche tra quelle *sopraelencate in quanto:*

- coniuga l'attenzione per contenuti digitali e narrativi con quella per lo sviluppo personale e di comunità (area socio culturale);
- promuove esperienze di messa in gioco e messa in azione personale e collettiva attraverso l'utilizzo di tecniche innovative nel l'ambito educativo e sociale (area socio-educativa);
- mette insieme migranti e comunità locale, in ottica di inclusione sociale (area servizi/interventi di inclusione sociale);
- Focalizzerà l'attenzione su tematiche "sociali" in ottica di riduzione del pregiudizio nei confronti di ciò che è "diverso" rivedendoli in chiave ludico-ricreativa;
- Prevede una fase formativa su contenuti artistici e creativi ma anche su contenuti "tecnici" (es. digital storytelling, utilizzo di software, specifici ecc) che permetteranno una larga diffusione alla fine del progetto così che il servizio possa trasformarsi in nuovo modello didattico per la scuola.

## **D) Obiettivo generale e obiettivi specifici del progetto:**

*Il mondo non sta cambiando, **il mondo è già cambiato** ed è necessario incoraggiare in questo senso la ricerca di contenuti digitali positivi, favorendo e facilitando però un'adeguata conoscenza delle **competenze necessarie** affinché i nostri ragazzi possano essere cittadini non solo italiani ma del mondo intero".*

*(Emma Pietrafesa durante gli Stati Generali della Cultura di Todi)*

La scuola primaria statale "G. Cena", situata in un quartiere centrale del capoluogo umbro, ha da sempre perseguito lo sviluppo di **modelli educativi innovativi** promuovendo, per ogni soggetto in formazione, la valorizzazione di traguardi, quali la fiducia nelle proprie capacità, la cura e la gestione della crescita personale, **l'inclusione e la relazione con l'altro**.

Una scuola in cui ogni persona è accompagnata ad **esprimere le proprie potenzialità, a raggiungere le competenze di cittadinanza dove la condivisione e la corresponsabilità siano valori portanti della comunità**.

In linea con gli obiettivi dell'Istituto G. Cena:

- individuare orientamenti e coordinate per lo sviluppo di uno spazio privilegiato in cui coltivare legami forti tra gli insegnanti, gli alunni, i diversi operatori e le famiglie;
- porre in un flusso relazionale dinamico saperi, modi di pensare, punti di vista poiché tutto può essere ridistribuito in paradigmi nuovi e in maniera armonica, attenuando le distonie, al fine di promuovere stili relazionali e culturali plurali e democratici;
- definire e realizzare delle strategie educative e didattiche che tengano conto della singolarità e complessità di ogni persona, della sua articolata identità, delle sue aspirazioni e capacità nelle varie fasi di sviluppo e formazione;
- fornire le chiavi per apprendere ad apprendere, per costruire e trasformare le mappe dei saperi per renderle flessibili e dinamiche;

il presente progetto si pone **l'obiettivo** di introdurre metodologie che, attraverso un **uso consapevole e guidato di strumenti digitali** evoluti, siano in grado di promuovere un **corretto uso delle tecnologie innovative** da parte dei nativi digitali, sviluppando competenze creative e digitali che favoriscano il **dialogo intergenerazionale, interculturale, la cittadinanza attiva e combattano l'esclusione sociale** analizzando il **tema dell'immigrazione**, mediante **l'elaborazione di storie di vita di genitori e nonni** testimoni di diversi momenti storici, di studenti immigrati e non, con il supporto dei materiali dell'ISUC – Istituto di Storia dell'Umbria Contemporanea. L'Istituto di Storia Contemporanea dell'Umbria è un istituto di ricerca storico che ha lo scopo di **approfondire e diffondere la conoscenza della storia** dell'Umbria contemporanea. Tramite ISUC sarà anche coinvolto il Museo Regionale dell'Emigrazione Pietro Conti di Gualdo Tadino.

Una modalità nuova per coinvolgere **alunni, insegnanti, famiglie, associazioni e enti territoriali** analizzando un tema sensibile quale quello dell'immigrazione (l'Umbria si colloca con dati superiori alla media del Paese per la presenza di alunni stranieri nelle scuole primaria e secondaria di primo grado) e parallelamente avviare un processo che mira a colmare il divario digitale, tra genitori, nonni e figli favorendo l'inclusione digitale e quindi sociale.

**Un laboratorio sperimentale di digital storytelling** che recuperi la funzione sociale della storia orale tramandata dai nonni-genitori ai figli, trasformandola in **racconto sociale contemporaneo** mediante l'utilizzo di strumenti digitali. È così che le storie personali, racconti di emigrati e immigrati o figli di questi, divengono universalmente capaci di generare nuovi sensi legandosi alla complessità della contemporaneità e dei fenomeni migratori, tentando parallelamente di colmare il divario digitale tra una generazione nata analogica e una nata digitale su un tema che, seppur in forme diverse ha diviso e divide l'Europa di ieri e di oggi.

Il **digital storytelling** è una tecnica narrativa che utilizza gli strumenti digitali dando la possibilità di accostare materiale eterogeneo. Non si tratta di una semplice trasformazione della storia in prodotto multimediale ma della creazione di racconti multimediali che hanno la prerogativa di sviluppare capacità di scrittura e di espressione orale, abilità tecnologiche e sensibilità artistica, quelle soft skills che vengono oggi richieste dai programmi europei sull'educazione. All'interno della macroarea digital storytelling il laboratorio si focalizzerà principalmente sulla tecnica della stopmotion su cui sarà fatta apposita formazione. La stop motion è una tecnica di animazione che usa, in alternativa al disegno eseguito a mano, oggetti inanimati mossi progressivamente, spostati e fotografati ad ogni cambio di posizione. La

proiezione in sequenza delle immagini dà l'illusione del movimento: esattamente come accade nel cinema con gli attori. Il laboratorio di digital storytelling oltre a vedere il coinvolgimento di un esperto docente, sarà supportato da lezioni tenute dai curatori della programmazione del cinema Postmodernissimo di Perugia che ideeranno attività ad hoc per spiegare agli alunni-discenti quali sono gli elementi necessari alla costruzione di una storia animata.

Considerando questo **ambizioso obiettivo**, ci sono **cinque specifiche aree** su cui il progetto cerca di avere un impatto attraverso un meccanismo di ricerca, sviluppo, formazione e sperimentazione:

1. Individuare elementi chiave che compongono una storia come mezzo di comunicazione che genera nuovi universi di senso attraverso la sua rielaborazione digitale;
2. Sviluppare un serio e concreto dialogo intergenerazionale e interculturale per combattere l'esclusione sociale;
3. Concepire i movimenti migratori come fenomeno sociale da cui trarre ricchezza per la società contemporanea;
4. Agevolare, tramite metodologie e strumenti innovativi, la propensione dei bambini al pensiero critico e alla cittadinanza attiva;
5. Assicurare la massima partecipazione di tutti i bambini, anche quelli che presentano disturbi specifici di apprendimento, garantendo l'uguaglianza e l'inclusività all'interno della scuola, della famiglia, della società.

Nel definire il campo di azione del progetto per cui si fa domanda di aiuto si è tenuto anche conto di una delle **problematiche sociali che più di altre caratterizzano le società contemporanea**: l'utilizzo non corretto delle nuove strumentazioni digitali.

Dalle ultime ricerche emerge infatti che l'Italia registra un'elevata percentuale di ragazzi che accedono alle tecnologie innovative senza la supervisione di un adulto (62%), mentre in merito agli accessi informatici che avvengono all'interno delle scuole detiene la percentuale più bassa in Europa (solo il 36%). Attualmente, è dunque l'ambiente domestico che rappresenta il contesto primario in cui sono mediate e sperimentate le esperienze digitali da parte dei nostri ragazzi, laddove invece andrebbe riconosciuto anche alla scuola un ruolo e presenza fondamentale per l'educazione e la sensibilizzazione dei bambini e dei loro genitori alla conoscenza del digitale, soprattutto allorché i genitori non siano essi stessi utenti avvezzi alle nuove tecnologie.

La metodologia che si intende portare avanti prevede che le tecnologie giochino un ruolo essenziale nello sviluppo del progetto stesso: non saranno infatti soltanto ambiente di apprendimento, ma rappresenteranno uno strumento per la **partecipazione attiva di bambini, docenti, genitori e nonni come parte di una comunità di apprendimento**. Tale comunità, grazie anche al contributo di AUSL -associazione di volontariato e di promozione sociale, impegnata nel favorire l'invecchiamento attivo degli anziani e a far crescere il ruolo dei senior nella società, parteciperà ad un processo di costruzione e decostruzione delle storie orali, usando le tecnologie per rappresentare, modificare, narrare e ricordare momenti della vita e della storia di ciascuno e della collettività. È tale processo che consente un accesso significativo e inclusivo a uno spazio di significazione, un micro-universo culturale di apprendimento. Convinti che l'esperienza formativa integrando competenze disciplinari, competenze digitali e di cittadinanza deve concorrere alla maturazione del soggetto affinché, da membro "competente", possa contribuire al benessere della comunità locale e globale.

Ultimo ma non meno importante si prevede di veicolare e promuovere l'intero processo di produzione tanto quanto il prodotto finale creando una pagina web e profili sui social network affidandosi ad esperti di comunicazione con l'obiettivo di raggiungere un pubblico anche generico e favorire la promozione del progetto presso festival nazionali e internazionali.

Tale progetto si pone in continuità con quanto delineato dalla Regione Umbria per mezzo delle **"Linee di indirizzo regionali per l'area dei diritti dei minori e delle responsabilità familiari"** a cui rimanda il Piano Sociale Regionale. Linee di indirizzo che individuano al § 2 tra gli assi strategici quello Culturale, per sviluppare l'approccio dinamico all'idea di bambino considerato "cittadino in crescita" e inserito in una relazione educativa dove ognuno, con il proprio ruolo, accoglie le competenze dell'altro e accetta la sfida di un processo educativo che supera la semplice collaborazione, generando co-evoluzione in quanto impegnata di emotività.

Il presente progetto si armonizza con le motivazioni e le piste di lavoro che hanno portato, in sequenza, alla ridefinizione delle linee di indirizzo di cui sopra inserite nel testo del Piano Sociale Regionale al § 6.3.1. in cui si afferma la necessità di: creare condizioni permanenti e occasioni di dialogo con bambini, ragazzi e giovani, per condividere, operare, costruire insieme, esprimendo una capacità adulta di presenza responsabile che consenta loro di prendere la parola e di assumere progressivamente iniziative in quanto cittadini, in relazione alla loro età, alle loro capacità e competenze.

## ***E) Descrizione del progetto***

Il laboratorio sperimentale di storytelling rivolto ai bambini e alle famiglie della scuola primaria G. Cena produrrà una serie di videoclip sui temi dell'immigrazione e dell'inclusione sociale recuperando la memoria storico-sociale orale di alunni italiani e non, per tradurla in brevi animazioni digitali realizzate tramite la tecnica dello stopmotion in un processo

educativo che coinvolge la lingua italiana, la logica, le attività espressive, la capacità di recitazione e di performance. Si tratta di una modalità innovativa di veicolare contenuti disciplinari utili ad un proficuo inserimento nella comunità di arrivo per gli alunni cni e nel contempo di un arricchimento culturale per gli alunni e le famiglie italiane. La conoscenza è alla base dell'integrazione sociale, attivare sinergie tra pari (peer education) e tra famiglie (parents collaboration) è compito di una scuola aperta al territorio e alle sue esigenze.

Il progetto potrà essere realizzato nel mese di giugno, al termine delle lezioni scolastiche, così da dar modo agli alunni cni, nonché agli alunni italiani che ne vorranno far parte, di sentirsi protagonisti di questo tempo scuola a loro dedicato, per la realizzazione di percorso intenzionalmente strutturato come laboratorio culturale/espressivo, che recuperi e consenta una riflessione sulle origini e sulle motivazioni che inducono gruppi o singoli a scelte migratorie.

Il progetto prevede le seguenti fasi:

**1. Fase organizzativa**

- Coinvolgimento delle famiglie al progetto che prevede l'apertura della scuola al termine dell'anno scolastico;
- Organizzazione dei gruppi di alunni, interessati e coinvolti nei laboratori, secondo un calendario di attività di due settimane a giugno 2016. Valutazione delle competenze e abilità in lingua italiana, possedute da ciascuno.
- Organizzazione delle competenze professionali dei docenti curricolari disponibili a partecipare a tale sperimentazione progettuale

**2. Fase realizzativa**

- **La ricerca.** I gruppi di alunni (max. 12 per ogni gruppo e max. 3 gruppi) saranno impegnati, guidati dagli insegnanti, in una ricerca che prevede l'individuazione di elementi utili allo sviluppo del progetto. In questa occasione sono previste uscite didattiche presso biblioteche, archivi oltre che incontri con genitori e nonni.
  - La rielaborazione delle informazioni. Tutti i materiali raccolti saranno codificati attraverso testualità scritta ed iconica
  - **La traduzione in storie digitali.** Con la guida dei docenti e genitori esperti in digitale, gli alunni studieranno gli elementi che costituiscono una narrazione, per definire lo storyboard digitale e giungere alla costruzione della storia che si vuole raccontare.
3. **Fase della realizzazione:** saranno costruiti insieme a bambini, docenti e famiglie brevi video narrativi sul tema trattato.
4. **Comunicazione/disseminazione.** I prodotti realizzati, costituiranno l'occasione di un incontro pubblico a scuola, in cui gli alunni potranno esporre l'intero percorso fatto e mostrare i risultati del loro impegno. I materiali saranno inseriti nel sito della scuola.
5. **Monitoraggio e valutazione:** oltre alla osservazione sistematica dell'ampliamento del linguaggio e delle abilità, gli alunni saranno valutati anche con prove oggettive per rilevare gli apprendimenti conseguiti e le famiglie saranno coinvolte con un questionario a dare conto dell'impatto del progetto.

**G) Beneficiari del progetto**

X	Minori
•	Giovani
X	Famiglie
•	Disabili
•	Anziani
X	Altre categorie ( <i>specificare</i> ) _Docenti_e operatori della scuola _____

*Saranno coinvolte le classi seconde, terze, quarte e quinte del Circolo, in cui sono presenti circa il 55% di alunni stranieri e disabili. Ogni gruppo sarà seguito da 2 docenti che si alterneranno a seconda delle competenze espresse e necessarie al progetto. Inoltre, essendo il progetto rivolto anche alle famiglie e ai nonni dei bambini, si mira coinvolgere altri soggetti.*

**F) Tipologia di attività**

*Nota: E' obbligatorio compilare anche il riquadro della descrizione delle attività.*

<b>Denominazione attività</b>	<i>nr</i>	<i>Descrizione di come si svolgeranno</i>
-------------------------------	-----------	---

<p><b>Costituzione del Tavolo Tecnico Scientifico e di progetto</b></p>	<p>1</p>	<p>Il comitato si confronterà in sessioni formali, soprattutto nella fase iniziale delle attività, ma anche, per snellire e velocizzare i rapporti, utilizzando le tecnologie offerte dal web (e-mail, skype...)</p> <p><i>Obiettivo dell'azione è quello di:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Mettere a disposizione del progetto tutte le competenze, il Know how e il sistema di relazioni che i Soggetti della Rete di Relazione;</i></li> <li>• <i>Identificare ruoli e compiti di ognuno per la progettazione esecutiva;</i></li> <li>• <i>Attivare il progetto e ridefinire in itinere azioni correttive;</i></li> <li>• <i>Sensibilizzare i soggetti coinvolti nel diffondere quanto più possibile, attraverso reti formali e informali, online e offline, il processo e il percorso.</i></li> </ul>
<p><b>Ricerca</b> Individuazione del topic, esplorazione guidata delle fonti</p>	<p>2</p>	<p>Durante le ore curricolari, nel periodo propedeutico alla realizzazione del Laboratorio, gli insegnanti dedicheranno 15 ore per ciascuna delle classi coinvolte all'introduzione del progetto agli alunni, attraverso lezioni mirate allo sviluppo dei temi: migrazione, immigrazione, inclusione sociale e cittadinanza attiva integrando le attività previste dal progetto alle competenze scolastiche tradizioni riconducibili alle materie storiche, geografiche e umanistiche. La ricerca prevede parallelamente alle ore di approfondimento in classe che integrino analogico e digitale, uscite didattiche presso archivi contemporanei, musei e sale cinematografiche in cui, gli alunni coinvolti, avranno modo di approfondire quanto precedentemente affrontato esplorando linguaggi e tecniche diverse, utili al racconto di storie legate al tema trattato. In orario pomeridiano saranno strutturati degli appuntamenti in cui l'associazione dei pensionati e degli immigrati incontreranno docenti e alunni per confrontarsi e raccontare le loro storie di vita, socializzare e avere uno scambio alla pari. Si tratta di 23 ore pomeridiane in cui è prevista la presenza di un docente ordinario e del coordinatore di progetto.</p> <p><i>Obiettivo dell'azione è:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>porre il discente, attraverso un uso quotidiano, ed integrato di fonti e strumenti diversificati, in condizione, in modo graduale, di interpretare inconsciamente e in modo istintivo le informazioni essenziali (autenticarle, riconoscerle e dare loro valore).</i></li> <li>• <i>fornire ai partecipanti gli strumenti necessari ad affrontare i temi trattati accrescendo in loro la consapevolezza sul significato e sulle motivazioni che spingono una persona a lasciare il proprio paese</i></li> <li>• <i>aumentare negli alunni la capacità di esprimere se stessi ponendosi in relazione e in dialogo al contesto in modo naturale ed accurato</i></li> <li>• <i>Sensibilizzare tutti i partecipanti, non solo gli alunni ma anche le famiglie, al tema lavorando sull'engagement di tutti i soggetti coinvolti.</i></li> </ul>
<p><b>Ideazione - formazione teorica</b></p>	<p>3</p>	<p>In orari curricolari e extracurricolari prenderanno avvio i laboratori strutturati in moduli in cui vi sarà un confronto continuo tra alunni, docenti, famiglie e professionisti sui temi dell'immigrazione, dell'inclusione sociale, della cittadinanza attiva.</p> <p>Nella prima parte ci si concentrerà su lezioni teorico-pratiche di storytelling prima e di digital storytelling poi, divisi in attività rivolte solo ai docenti, lezioni rivolte a bambini insieme ai docenti, lezioni rivolte alle famiglie insieme ai bambini e ai docenti in cui si lavorerà all'ideazione della trama narrativa che sarà alla base del progetto video. Trama narrativa che porrà a sintesi i racconti dei migranti e la ricerca precedentemente effettuata.</p> <p>Nella seconda parte si prevedono lezioni rivolte ai docenti e insieme agli alunni in orario extracurricolare sulla trama narrativa che si è deciso di portare avanti. Saranno quindi individuati elementi chiave, simboli ed elementi che comporranno l'immagine narrativa del progetto. Sarà coinvolto un professionista del settore con esperienza nell'educazione per bambini che terrà 15 ore di lezione di cui 5 rivolte agli insegnanti (i due insegnanti che saranno coinvolti direttamente nel progetto), 5 agli alunni, 5 agli alunni insieme alle famiglie e ai volontari di AUSER. Quando non rivolte agli insegnanti durante le lezioni sarà sempre presente un docente dell'istituto scolastico. Sono inoltre previsti dei laboratori presso la sala postmodernissima tenuti dall'Anonima Impresa Sociale a titolo non oneroso. 19 ore che vedranno la co-presenza dei docenti ordinari.</p> <p><i>Obiettivo dell'azione è:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>creare un ambiente di scambio e socializzazione tra culture e generazioni diverse</i></li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>imparare a raccontare e porre a sintesi concetti complessi</i></li> <li>• <i>lavorare in gruppo su task specifiche</i></li> <li>• <i>sviluppare pensiero trasversale</i></li> </ul>
<b>Formazione pratica tecnologica</b>	4	<p>Il periodo di formazione si focalizzerà su attività volte ad implementare la conoscenza degli strumenti digitali che permetteranno di realizzare il prodotto finale. Si tratta di offrire uno spazio integrato, tra analogico e digitale, in cui i discenti possano sperimentare, realizzare, confrontarsi, condividere risorse ed esperienze, imparare facendo. Saranno utilizzati strumenti quali: camere fotografiche, computer, software per la gestione grafico, video e tecniche di stopmotion. Sarà parallelamente avviato un percorso che prevede l'introduzione all'utilizzo dei social network per tutti i partecipanti. L'engaging dei discenti (bambini, genitori e nonni) avverrà attraverso la strutturazione di attività che prevedano l'orientamento dell'esperienza didattica alla produzione di output concreti o alla realizzazione di progetti. Soprattutto i bambini saranno posti in condizione di organizzare il proprio apprendimento attraverso l'uso di ambienti didattici digitali e di integrare analogico e digitale ampliando la scelta delle risorse disponibili. Si tratta di 30 ore di cui 20 rivolte agli alunni dell'istituto scolastico e 10 ai bambini insieme alle famiglie. Durante queste ore di formazione sono previsti contributi di un esperto formatore affiancato da docenti dell'istituto scolastico.</p> <p><i>Obiettivo dell'azione è:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <i>incrementare il coinvolgimento attivo del soggetto nel processo formativo mediante l'utilizzo di strumenti che prevedono una forte interazione;</i></li> <li>2. <i>favorire il confronto diretto del discente con il messaggio trasmesso utilizzando linguaggi diversi e mediante diversi supporti, di genere e complessità diversificati;</i></li> <li>3. <i>diminuire il gap digitale tra i soggetti coinvolti.</i></li> </ol>
<b>Realizzazione</b>	5	<p>Nell'attività di realizzazione alunni e docenti procederanno alla creazione vera e propria del video: utilizzando il materiale raccolto assembleranno suono, immagini e parole in brevi video in grado di restituire al pubblico una sintesi della ricerca effettuata affiancati dal docente. Si tratta di 10 ore. Durante queste ore di formazione saranno sempre presenti i docenti dell'istituto scolastico.</p> <p><i>Obiettivo dell'azione:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>creare un prodotto comunicativo di sensibilizzazione sui temi dell'emigrazione e dell'immigrazione</i></li> <li>• <i>accrescere nei discenti la capacità di valutazione del lavoro fatto</i></li> </ul>
<b>Comunicazione/disseminazione</b>	6	<p>L'attività di comunicazione prevede che vengano diffusi i video prodotti e tutto il materiale e la documentazione raccolta durante il percorso di ricerca e formativo. Se da una parte vi sarà un forte coinvolgimento dei discenti su tutta la programmazione della comunicazione, dall'altra si prevede l'intervento di professionisti in grado di raggiungere un pubblico generico il più possibile ampio, sin dal principio. Professionisti che seguiranno fin dall'inizio l'intera operazione.</p> <p>L'azione prevede di utilizzare principalmente i canali di comunicazione digitale ma sono anche previste operazioni di comunicazione tradizionali: stampa, tv.</p> <p><i>Obiettivo dell'azione:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>diffondere ampiamente l'output di progetto</i></li> <li>• <i>aprire l'istituzione scuola a modelli di comunicazione innovativi</i></li> <li>• <i>sensibilizzare il pubblico generico al tema trattato</i></li> </ul>
<b>Monitoraggio e valutazione</b>	7	<p>Grazie al coinvolgimento dell'università di Perugia verranno redatti dei questionari da sottoporre a tutti coloro che parteciperanno al progetto. Inoltre si procederà ad una osservazione sul campo.</p> <p><i>Obiettivo dell'azione è:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>costruire un frame di riferimento utili ad interventi futuri</i></li> <li>• <i>valutare l'impatto del progetto rispetto ai campi: inclusione sociale, cittadinanza attiva, dialogo intergenerazionale</i></li> <li>• <i>valutazioni punti di forza e punti deboli del progetto stesso tramite questionari di gradimento</i></li> </ul>

*Explicitare contenuti e modalità di trattazione delle tematiche indicate.*

Il Progetto si sostanzia nella realizzazione di **Laboratori che utilizzano linguaggi provenienti dall'ambito TIC** (Tecnologie dell'informazione e della Comunicazione) favorendo processi di integrazione culturale e intergenerazionale di

cittadinanza attiva recuperando la funzione sociale della storia orale tramandata dai nonni-genitori ai figli, trasformandola in **racconto sociale contemporaneo** mediante l'utilizzo di strumenti, metodologie e tecniche della comunicazione digitale. Le finalità sociali ed educative del progetto si sostanzieranno in laboratori rivolti ai docenti, ai bambini e alle loro famiglie che andranno a costruire insieme prodotti video in stop-motion da diffondere su web grazie anche al coinvolgimento di soggetti pubblici e privati quali associazioni, privati, Enti locali, ecc...

Il progetto interviene quindi in più aree tematiche tra quelle *sopraelencate in quanto*:

- *coniuga l'attenzione per contenuti digitali e narrativi con quella per lo sviluppo personale e di comunità (area socio culturale);*
- *promuove esperienze di messa in gioco e messa in azione personale e collettiva attraverso l'utilizzo di tecniche innovative nel l'ambito educativo e sociale (area socio-educativa);*
- *mette insieme migranti e comunità locale, in ottica di inclusione sociale (area servizi/interventi di inclusione sociale);*
- *Focalizzerà l'attenzione su tematiche "sociali" in ottica di riduzione del pregiudizio nei confronti di ciò che è "diverso" rivedendoli in chiave ludico-ricreativa;*
- *Prevede una fase formativa su contenuti artistici e creativi ma anche su contenuti "tecnici" (es. digital storytelling, utilizzo di software, specifici ecc) che permetteranno una larga diffusione alla fine del progetto così che il servizio possa trasformarsi in nuovo modello didattico per la scuola.*

## H) Localizzazione attività

**Nota:** dopo le attività e il luogo di svolgimento esplicitare il cronogramma, l'ampiezza territoriale del progetto (per es. indicare se il progetto ha ampiezza territoriale regionale, ampiezza di ambito territoriale o interregionale, laddove abbia un impatto anche al di là dei confini regionali)

### CRONOGRAMMA

Attività	Luogo di svolgimento	Tempi
<b>Fase organizzativa</b>	Elaborazione del progetto	6 maggio 2016 Maggio 2016
	Coinvolgimento delle famiglie	giugno 2016
	Organizzazione delle adesione in sottogruppi	
<b>Fase realizzativa</b>	Locali della scuola Cena	13-25 Giugno 2016

## I) Durata del progetto

Durata del progetto:

Qual'è la sua durata? da maggio 2016 a giugno 2016

- Il progetto prevede la diffusione del lavoro svolto

Il progetto prevede una forte componente comunicativa, tutto il processo sarà documentato e diffuso sui principali canali web, saranno coinvolti influencer digitali e sarà fatta una conferenza stampa di apertura e una di chiusura. A questo si aggiunge tutta la campagna video fatti dagli alunni della scuola elementare insieme alle famiglie e alle associazioni di pensionati quale output di progetto. Obiettivo del team di comunicazione che seguirà il progetto è quello di far diventare virale sui canali social i video prodotti utilizzando la tecnica dello stopmotion. Saranno inoltre creati degli aventi ad hoc lungo l'arco del progetto per coinvolgere la cittadinanza del quartiere in cui è situata la scuola.

A questo si aggiunge la creazione di profili sui principali canali social: Facebook, Instagram, Twitter.

## Costi

Costi a settimana

3 corsi di max 12 alunni = 36 alunni coinvolti

Dalle ore 8,30 alle 12,30 dal lunedì al venerdì

	Attività 8,30 – 10,30	Attività 10,30 – 12,30
Lunedì	3 docenti x 2 ore	3 docenti x 2 ore
Martedì	3 docenti x 2 ore	3 docenti x 2 ore
Mercoledì	3 docenti x 2 ore	3 docenti x 2 ore
Giovedì	3 docenti x 2 ore	3 docenti x 2 ore
venerdì	3 docenti x 2 ore	3 docenti x 2 ore

Totale ore 60 x € 46,45 = 2787,00 x tre settimane = **8361,00 €**

+ servizio di vigilanza di un collaboratore

Ore 60 x € 12,50 = **750 €**

Ore per montaggio video

Ore 15 x € 23,23 x 3 docenti = **1045,35 €**

Ore per verifica e valutazione

Ore 4 x 3 docenti x € 46,45 = **557,40 €**

**COSTI TOTALI**

**€ 10.713,75**

**Perugia, 5/5/2016**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Iva Rossi

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa,  
ai sensi dell'art.3, comma 2 del D.Lgs. n. 39/1993*