

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2024 / 2025
SCHEMA PROGETTO

Area di interesse (barrare una sola casella)

<input type="checkbox"/> ambiente e sviluppo sostenibile	<input type="checkbox"/> promozione della salute
<input type="checkbox"/> intercultura	<input checked="" type="checkbox"/> legalità e cittadinanza
<input type="checkbox"/> linguaggi dell'arte e dello spettacolo	<input type="checkbox"/> pari opportunità
<input type="checkbox"/> luoghi dell'arte e della storia	<input type="checkbox"/> corpo, movimento e sport
<input type="checkbox"/> lettura e narrazione	<input type="checkbox"/> altro (specificare): _____

Tutti i campi sono obbligatori, si prega di non modificare la formattazione della pagina La scheda progetto sintetica deve essere di una sola pagina, altre informazioni possono essere inserite nella parte "dettagliata" da pag.2

Titolo	CITTADINANZA DIGITALE: IL POTERE DELLE PAROLE
Soggetto proponente	Biblioteca Villa Fastiggi – Biblioteca 5 Torri
Titolarità	<input type="checkbox"/> privata <input checked="" type="checkbox"/> pubblica, specificare ente : Comune di Pesaro
Referente e contatti (tel e email)	Cinzia Cangiotti – Silvia Fazi 0721 387196 bibliovillafastiggi@comune.pesaro.pu.it 0721 387961 biblio5torri@comune.pesaro.pu.it
Destinatari: barrare le caselle che interessano	<input type="checkbox"/> scuola dell'infanzia <input checked="" type="checkbox"/> scuola primaria <input type="checkbox"/> scuola secondaria di 1° grado <input type="checkbox"/> scuola secondaria di 2° grado
Tempi e modalità di attuazione	Per la durata dell'anno scolastico (ottobre-maggio), 1 appuntamento per ogni classe da concordare con le insegnanti. Durata dell'attività 60 minuti. Su prenotazione.
Breve descrizione del progetto (max 500 caratteri)	Per diventare buoni cittadini digitali è necessario che gli studenti acquisiscano non solo i concetti base dell'informatica, ma anche le competenze per muoversi in modo responsabile in Internet. I cosiddetti nativi digitali, infatti, usano con sorprendente abilità gli strumenti tecnologici, ma spesso in modo non sicuro. Le esperienze che essi vivono in rete, nel bene e nel male, evocano delle emozioni e possono produrre conseguenze anche dannose sulla vita degli altri (ad esempio nel cyberbullismo).
Costi a carico dei partecipanti	Gratuito
Scadenza iscrizione (per le scuole aderenti)	Senza scadenza
Il progetto è già stato attuato nelle scuole di Pesaro? (se sì, specificare anno scolastico e scuole aderenti)	Scuola primaria A. Gramsci di Villa Fastiggi (4° anno) 2023 Scuola primaria A. Frank; scuola primaria Pirandello 2024

PROGETTI EDUCATIVI A.S. 2024 / 2025
SCHEMA PROGETTO

SCHEMA PROGETTO DETTAGLIATA

TITOLO	CITTADINANZA DIGITALE: IL POTERE DELLE PAROLE
Destinatari	Scuola primaria - 2° ciclo (4° e 5° anno).
Obiettivi	<p>Il percorso propone agli alunni e alle alunne una riflessione sul fatto che, mentre si divertono sui loro siti web preferiti, possono essere esposti a messaggi di altri bambini che possono farli sentire arrabbiati, feriti, tristi o spaventati.</p> <p>Gli alunni e le alunne sono invitati a riflettere sull'uso delle parole e delle emoticon, su come sia difficile interpretare correttamente il messaggio utilizzando i dispositivi informatici (smartphone, tablet, piattaforme di gioco) rispetto ad una situazione in presenza.</p> <p>Attraverso il gioco e una serie di domande gli alunni e le alunne si mettono nei panni dei bambini insultati in Internet ed esplorano somiglianze e differenze tra la comunicazione di persona e quella online, cercando possibili modalità di risposta ad azioni di cyberbullismo, in questo modo comprendono cosa significa agire in modo rispettoso e responsabile verso la propria comunità, sia nel mondo materiale che in rete.</p> <p>L'attività viene svolta in classe, con il supporto di una presentazione slide, il dialogo e il confronto tra gli alunni, un gioco e una lettura finale ad alta voce.</p> <p>Obiettivi</p> <ul style="list-style-type: none">• entrare in empatia con coloro che hanno ricevuto messaggi violenti o volgari;• capire cosa significa oltrepassare il limite del rispetto nella comunicazione online;• ideare soluzioni per affrontare situazioni di cyberbullismo.
Tempi	Ogni appuntamento ha la durata di 60 minuti e può essere prenotato nelle mattine di lunedì, mercoledì, venerdì.
Azioni	<ul style="list-style-type: none">• Comunicazione del progetto alle scuole.• Prenotazione dell'attività che si svolgerà a scuola nei giorni indicati.• Realizzazione dell'attività con le classi.• Pc portatile, LIM, Smartphone, Corda, Connessione internet.
Conducenti del progetto	<p>Cinzia Cangiotti e Silvia Fazi (bibliotecarie)</p> <p>CITTADINANZA DIGITALE</p> 