

ISTITUTO COMPRENSIVO DI CODROIPO
Via Friuli, 14 – 33033 CODROIPO (UD)
Tel. 0432-906427 – Fax 0432-906436
sito: www.iccodroipo.it
e-mail: UDIC849001@istruzione.it PEC : UDIC849001@pec.istruzione.it

**VERBALE INCONTRO PER PROGETTO “ZUIÂ INTE RÊT”
del 21 marzo 2017**

L'incontro inizia alle 16,30 a Codroipo presso il laboratorio di informatica della scuola Primaria Candotti.

Sono presenti:

De Monte Raffaella (IC di Rivignano Teor)
Moretti Lorella (IC di Codroipo)
Pillino Luisa (IC Lestizza-Talmassons)

Ordine del giorno:

Stesura relazione per Paola Cencini referentiUSR del FVG per la lingua friulana e facente parte del gruppo di lavoro sulla Legge 482/99.

ZÛCS INTE RÊT - GIOCHI NELLA RETE

ISTITUTI IN RETE

Istituto Comprensivo di Codroipo, Istituto Comprensivo di Lestizza-Talmassons, Istituto Comprensivo di Rivignano Teor

Scuola Capofila: Istituto Comprensivo di Codroipo

DENOMINAZIONE DELLA RETE: LA RÊT DES RISULTIVIS

Il progetto si propone di attivare percorsi per la protezione dai pericoli di Internet e per la prevenzione del cyberbullismo.

La lingua friulana è indispensabile per la costruzione di una coscienza identitaria e per favorire la relazione e l'integrazione attraverso la comunicazione e lo scambio tra pari.

I percorsi sono studiati per aiutare i bambini e i ragazzi a sviluppare relazioni positive all'interno di coppie, piccoli e grandi gruppi al fine di prevenire comportamenti non corretti nei confronti degli altri sia in attività in presenza che in rete.

Il progetto si esplica in tre fasi alle quali accedono le diverse classi secondo diversi livelli:

fase “mani in pasta” alla quale accedono tutte le classi coinvolgendo gli alunni in attività di gioco, di conoscenza e comprensione di regole; di destrutturazione dei giochi per progettazione e ideazione di nuovi giochi. Oppure, dalla conoscenza di un argomento, giochi di gruppo e produzione di giochi.

Per giochi si intendono

- giocattoli antichi e nuovi di provenienza locale,
- giocattoli di diverse parti del mondo
- giochi da tavolo (dama, tris, puzzle, domino, scacchi, carte...)
- giochi con diversi materiali poveri (sassi, noci...)
- giochi di carta e su carta (parole crociate, percorsi, puzzle, unisci punti,....)

Fase musicale alla quale accedono quasi tutte le classi almeno per attività linguistiche giocose come la ripetizione di filastrocche, tiritere, scioglilingua, proverbi... e anche villotte della tradizione e canzoni nuove tradotte o riscritte in friulano dagli alunni, giochi di percussione e ballo.

Fase tecnologica alla quale quest’anno partecipa una ventina di classi attraverso attività

- coding (scratch in friulano)
- comunicazione a distanza,
- creazione di documenti condivisi,
- analisi di giochi scelti dagli alunni in internet
- progettazione e creazione di giochi in rete, di pagine web

Nel progetto sono coinvolte:

tutte le sezioni della scuola dell'Infanzia dei tre Istituti

| | |
|------------------------|----|
| IC CODROIPO | 11 |
| IC RIVIGNANO TEOR | 8 |
| IC LESTIZZA TALMASSONS | 4 |

le scuole Primarie, fatta eccezione per 4 classi (mancanza di adesione degli alunni all'insegnamento del friulano, percorsi non aderenti alla tematiche del progetto).

| | |
|------------------------|----|
| IC CODROIPO | 51 |
| IC RIVIGNANO TEOR | 18 |
| IC LESTIZZA TALMASSONS | 19 |

5 classi delle scuole secondarie di primo grado di Codroipo e alcune classi delle scuole secondarie di primo grado di Lestizza e Talmassons. - da 4 a 10 ore di friulano

| | |
|-------------------|---|
| IC CODROIPO | 5 |
| IC RIVIGNANO TEOR | - |

| | |
|------------------------|----|
| IC LESTIZZA TALMASSONS | 11 |
|------------------------|----|

Insegnanti coinvolti:

| | INFANZIA | PRIMARIA | SECONDARIA I G. |
|---------------------------|----------|----------|-----------------|
| IC CODROIPO | 12 | 20 | 4 |
| IC RIVIGNANO TEOR | 9 | 11 | |
| IC LESTIZZA TALMASSONS | | | |

PROCESSI

Anno scolastico 2016-17

- Coinvolgimento di alcuni genitori nella stesura del progetto.
- Coinvolgimento delle famiglie attraverso incontri e richiesta di partecipazione (ottobre-dicembre 2016, marzo-aprile 2017)
- Costituzione di gruppi di lavoro tra docenti dei diversi Istituti e all'interno degli Istituti (gennaio)
- Creazione del sito dei Giochi nella rete, e-mail delle classi (febbraio)
- Creazione di un gruppo di ragazzi interrete per la produzione di pagine web: scambio di materiali relativo a gioco indovina chi per traduzioni (mese di marzo-aprile), concorso per creazione logo del sito (mese di maggio). In questo periodo lavorano in rete per la creazione di pagine web nel sito gli alunni delle due classi terze di Talmassons, la classe quarta di Pocenia e le tre classi quarte di Codroipo-Candotti. I ragazzi lavorano a rotazione sui materiali pervenuti per la pubblicazione utilizzando mail appositamente create alle quali accedono sia a scuola che a casa, con supporto delle famiglie coinvolte attraverso assemblee di classe.*
- Pubblicazione di materiali da parte dei ragazzi e dei docenti (aprile-maggio-giugno)
- Produzione di materiali didattici trasferibili (fine a.s. 16-17)
- Valutazione intermedia: gruppo docenti referenti di Istituto (marzo e giugno), gruppi di docenti all'interno dei diversi Istituti (fine anno s.)
- Confronto delle schede di valutazione finale per la lingua friulana per uniformarne la forma (marzo-maggio).

PERCORSI

- Avvio di percorsi nelle diverse materie
- Attività pratiche di gioco.

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">● Produzione di giochi, anche in rete, e giocattoli● Produzione di pagine web |
| CON IL TERRITORIO |
| <ul style="list-style-type: none">● Avvio di collaborazioni● Condivisione del progetto formativo con i genitori. |

Sono stati avviati percorsi:

LINGUA: ascolto dei compagni/relatore; produzione orale e scritta di testi regolativi e descrittivi, Stesura di progetti. Stesura di decaloghi per il corretto uso delle cose e dell'accesso e uso della rete Internet. Stesura di testi pubblicitari.

Lettura di poesie e giochi di parole. Ascolto di proverbi della tradizione, scioglilingua, tiritere, canzoni. Produzione di giochi linguistici.

- MUSICA: ricerca, ascolto di canzoni e giochi linguistici della tradizione, ripetizione, destrutturazione di testi, stesura di testi di tiritere, canzoni rap e in rima.

- SCIENZE E TECNOLOGIA: conoscenza di piante e animali, del tempo meteorologico, di materiali e strumenti. Si gioca con parole e frasi (tombola, gioco dell'oca, memory, scacchi, parole crociate...) studio di giochi e giocattoli, avvio di progettazione e produzione di giochi e giocattoli. Avvio estensione dei giochi in rete. Studio delle problematiche legate all'uso della rete per giocare e per socializzare. Utilizzo di programmi di testo di presentazione, di calcolo, di gioco (Scratch), utilizzo di blog, e-mail, documenti condivisi, gestione di pagine web.

- MATEMATICA: numerazioni, semplici calcoli.

- GEOGRAFIA e STORIA: alcuni approfondimenti relativi alla conoscenza del territorio anche attraverso giochi e scoperta di giochi della tradizione. Giochi per imparare.

- IMMAGINE: osservazione e riconoscimento di immagini; confronto tra immagini relative a giochi di provenienza geografica diversa, con una diversa storia, i giochi nelle opere d'arte, reinterpretazione di giochi e situazioni con varie tecniche.

- EDUCAZIONE FISICA: fair play, invenzione di giochi di coppia, di gruppo e di squadra

- LINGUA ITALIANA e INGLESE: approfondimenti dei percorsi svolti in lingua friulana

- ALTRE LINGUE: utilizzo di lingue di bambini stranieri per attività di gioco linguistico su semplici parole, per denominare, in maniera plurilingue, ambienti, arredi, oggetti di uso comune.

Nelle scuole si stanno creando:

Identikit (italiano e inglese), storie, lapbook colori, carte da gioco, giochi nel mondo, avvio di un gioco dell'oca, musica in friulano, giochi di parole, giochi da tavolo, fumetti, coding, Scratch...

Vengono utilizzati giochi in rete creati dalla Società Filologica Friulana. Testi preparati dall'Università di Udine, giochi e materiali creati in anni scolastici precedenti...

Attraverso il gioco i bambini giocano, propongono, inventano, creano... giocano. Imparano.

Metodologia:

attività laboratoriali interdisciplinari, a piccoli gruppi, a coppie... modalità clil, tutoring... tentativi di classe capovolta

*E-mail per scambio lavori tra docenti: zucsinteret@gmail.com

Il sito appena nato per giocare e condividere: zucsinteret.jimdo.com

E-mail per scambi tra gli alunni:

Codroipo: 5candotticodroipo@gmail.com

Pocenia: scatenati2007@gmail.com

Talmassons: alunni.maestraluisa@gmail.com

L'incontro termina alle ore 19.00

Insegnante verbalizzante
Lorella Moretti