



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://gjc.it>)

[Home](#) > Tribù che comunicano

Tribù che comunicano

Tipologia dell'ente/Kind of organization: Scuola Statale

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: Scuola Primaria di Lonate Ceppino

Regione/Region: Lombardia

Paese/ Country: Italia

Città/City: Castiglione Olona (VA) Lonate Ceppino (VA)

Descrizione del progetto/Describe the project : Il progetto Tribù che comunicano nasce dalla sinergia di docenti di due diverse scuole della provincia di Varese e si riferisce a contenuti di Cittadinanza Digitale. Link alla presentazione: <https://drive.google.com/file/d/1AfhTRybAX5rNAoqea>. Si è pensato di coinvolgere gli studenti in un'esperienza di due protagonisti, Taita, un ragazzo egizio e Sara, una ragazza italiana, vivendo in contesti storico-geografici diversi, si trovano a fare un viaggio nel tempo senza precedenti, scivolando in un periodo temporale che collega i fiumi Po e Nilo. I personaggi si trovano in un contesto contestuale (Taita si ritrova a Torino, nei pressi del Museo Egizio) saltando indietro nel tempo, sulle sponde del fiume Nilo. La difficoltà comunicativa del caso. I nostri alunni vivranno un'esperienza divertente a risolvere le problematiche emerse. La lettura della storia "a tappe" è importante perché permette di apprezzare la suspense, stuzzicare la loro immaginazione e, soprattutto, il racconto narrativo, fondamentale per la crescita intellettuale degli studenti. Ricevono su Classroom un biglietto di invito a partecipare al progetto con Genially (ma si suggeriscono anche app come Miro o Padlet). Il titolo del progetto: -Riflessione con la classe circa la prova di lettura. - Trovare al seguente link <https://view.genial.ly/607f44a> il biglietto di invito-per-missione - il biglietto è diviso in WHERE/BEFORE/BEYOND. Localizzazione con Google Earth del fiume Nilo. - TO DO - Raccolta di informazioni di tipo geografico. - BEFORE - 1) Visione di un video sul fiume Nilo, con domande relative 2) successivo gioco di ruolo (di didascalie in lingua inglese e completamento delle didascalie sulla piattaforma Liveworksheet) 3) START -pulsante per l'inizio. Apertura di un Genially- timeline-mappa del percorso.

Mission Gero-Emoji (i bambini si troveranno di fronte a una storia inventata e scritta in stile "stratopico", grazie ad appositi layout e template del sito di Geronimo Stilton, divisa in capitoli associati ad ogni tappa; dovranno rispettare l'ordine cronologico dei numeri di pagina e svolgere le attività proposte, legate a differenti ambiti disciplinari). - Individuazione con "Google Earth" del fiume PO, ricerca di informazioni ad esso relative, costruzione di un testo informativo, confronto con i dati inerenti il fiume Nilo. Collegamento al tema dell'inquinamento delle acque (domanda stimolo "Quanto sono inquinati questi due fiumi?"-costruzione di un diagramma statistico), approfondimento dell'obiettivo numero 14 dell'agenda 2030 "Flora e fauna: proteggere la vita e la varietà delle specie animali e vegetali che popolano le acque". - Riproduzione delle Piramidi (livello facile) e di Tutankhamon (livello difficile) con la Pixel Art. - Rappresentazione simmetrica di figure umane egizie (uomo e donna) e coloritura di un mandala egizio. - Risoluzione degli enigmi del Faraone come approfondimento del concetto di frazione. - Assegnazione di una tabella "I magnifici geroglifici" e traduzione delle parole. Utilizzazione della tastiera online geroglifico - italiano e gioco interattivo con Wordwall sulla corrispondenza tra simboli geroglifici e lettere alfabeto italiano. - Visualizzazione di un virtual tour al Museo Egizio e partecipazione successiva a una gita online guidata da esperti egittologi. - Creazione, attraverso la piattaforma on line di Mentimeter, di una "nuvola" di parole inerenti l'accoglienza. - Approfondimento della storia del "Buon Samaritano" . - Traduzione di frasi in codice geroglifico, emoji e italiano attraverso l'utilizzo delle tabelle di decodifica, gioco di riconoscimento del codice emoji con Kahoot. - Presentazione della Netiquette e di un decalogo relativo ai buoni comportamenti da adottare in rete, per riportare il focus sulla comunicazione virtuale attuale. - A conclusione della timeline Genially, completamento dell'ultima tappa con la partecipazione al "Gioco della Sfinge" e, attraverso un'attività creata con Learning Apps, chiusura delle attività con la decodifica/traduzione del messaggio finale: "Con le parole si costruiscono ponti o si alzano muri" scritto con codici misti (ita-gero-emoji). N.B. In ogni tappa del percorso gli alunni saranno coinvolti nella condivisione e produzione di elaborati scritti, grafici e digitali e riceveranno alcuni mattoncini Lego e barrette Geomag che serviranno loro nella fase finale dove è prevista un'attività di engineering con i pezzi a disposizione (nel rispetto dei protocolli di sicurezza): con i Geomag progettazione e costruzione di un ponte e con i Lego realizzazione di un muro, così come indicato dal messaggio decodificato in chiusura di percorso. Riflessione conclusiva sul senso del percorso e sull'importanza della BUONA COMUNIC-AZIONE nella "rete della vita", volendo anche con l'ausilio di un padlet o con il completamento di un Modulo Google. Link a possibili approfondimenti <https://drive.google.com/file/d/1IPvxT5-PO6AQR08hi66xBm5hDYtneIn8/view?usp=sharing> Tra gli eventuali approfondimenti che si possono ritrovare, ce ne piace uno in particolare che abbiamo scovato nel web una volta terminato il nostro progetto: <https://www.wired.it/play/cultura/2020/01/30/emoglifici-emoji-somiglianza-geroglifici/> Emoglyphs, una mostra presentata all'Israel -Museum di Gerusalemme con l'obiettivo di creare un'analogia tra geroglifici e emoji, Non siamo state le sole, quindi, a cogliere l'affinità tra i codici comunicativi trattati nel progetto. Gerusalemme-Varese...non siamo poi così lontani!! N.B. Il nostro progetto didattico, completamente scevro da scopi di lucro, è ricco di immagini tratte dal web, non di nostra produzione. Nel file allegato verranno indicati nello specifico i dati di provenienza delle stesse e i siti di riferimento per il riconoscimento dei diritti d'autore e del copyright, laddove risultasse necessario.

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino a 10 anni/Up to 10 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: Per far sì che il progetto risultasse realmente innovativo e l'utilizzo di: - app di Google Workspace (GMail, Classroom Drive, ...) e/o pacchetto Office (Word, Power Point, Paint, Screencast-o-matic - esercitazioni interattive (Liveworksheet (Fogli e/o Excel) - giochi e quiz creati con programmi di Google Wordwall, Learningapps, Powtoon,...) - piattaforme educative

per pixel art, tastiera geroglifica online, Mentimeter,,...)

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: Tra gli aspetti consapevoli delle piattaforme ad hoc per uno del presente alcune analisi l'aver fatto ri-cittadinanza con particolare dell'inclusività stimolare l'emozione propone con un narrativo e a interattività, tutti i canali in gioco e da

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Il progetto interattivo (classe 5^), non coinvolte riproponendo un specifico caso decina di documenti social, il progetto in gruppi classe le attività proposte

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: Il progetto è breve con

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : No, il progetto non è stato replicato

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Il team di lavoro, in fase di progettazione relativa alla cittadinanza digitale e coinvolgere i gruppi classe nel sapere (livello digitale e non), nel confronto sempre attuale: la comunicazione. di quanto sia importante imparare attività coinvolgenti, originali, capaci di coniugare il NOI, tra passato e presente, tra aspettative future, i ragazzi, sperando di essere più in grado di vivere, e quindi proporre attività avvincenti e di qualità, riuscendo a realizzare quello che viene proposto a scuola. la ricerca, l'analisi di informazioni, problem solving, le programmazioni. Le aspettative future delineano ogni fase di una valigia ricca di conoscenze e in ogni tappa è inevitabile incontrare e affrontare diversi percorsi, superando un presente che crede in se stesso e sempre più lontano.

Allegati/Attachments:  [tribu_che_comunicano_1.pdf](#) [1]

 [presentazione_del_percorso_missione_gero-emoji.docx_.pdf](#) [2]

Durata progetto/project duration: 1 mese circa

elenco_siti_e_testi_per_eventuali_copyright.pdf

[3]

Risultati ottenuti/Results. Le classi che finora hanno messo in atto il progetto hanno fatto rilevare un entusiasmo e una forte spinta motivazionale nell'apprendimento dei contenuti. Le osservazioni in situazione e le verifiche effettuate hanno fornito feedback molto positivi da parte dei soggetti ritenuti più fragili. I reports delle piattaforme di gamification hanno consentito un attento monitoraggio dei risultati conseguiti dai singoli bambini. In caso di bisogno, permesso, di conseguenza, interventi di supporto mirati e produttivi. Globalmente i risultati ottenuti sono davvero soddisfacenti.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : Albertini

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : Monica

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? : Riteniamo che il progetto ha contribuito a un uso più consapevole della Netiquette. In termini di prevalentemente di modalità e le tecniche sono risultati costruttivi rimanere connessi ai social, alimentando le relazioni individuali (di famiglia) con gentilezza come improntato sull'etica per creare percorsi che facessero nascere la voglia di rileggere la storia e confrontarsi in un'attività apprezzata, ha creato un legame emotivo in tema di "norme" Museo Egizio,

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

Source URL: <https://gjc.it/en/content/trib%C3%B9-che-comunicano>

Links

[1] https://gjc.it/en/system/files/tribu_che_comunicano_1.pdf

[2] https://gjc.it/en/system/files/presentazione_del_percorso_missione_gero-emoji.docx_.pdf

[3] https://gjc.it/en/system/files/elenco_siti_e_testi_per_eventuali_copyright.pdf