



# Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *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 linguaggio 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 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/BEFORE Localizzazione con Google Earth del fiume Nilo. - TO DO - Localizzazioni di tipo geografico. - BEFORE - 1) Visione del fiume Nilo, con domande relative 2) successivo gioco di ruolo (tramite la 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 di alcune 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 il NOI, tra passato e presente, tra le aspettative future, i ragazzi, sperando più in grado di vivere, e quindi progetta avvincenti e di qualità, riuscendo a quello che viene proposto a scuola. la ricerca, l'analisi di informazioni, problem solving, le programmazioni. le aspettative future delineano ogni e una valigia ricca di conoscenze e in ogni tappa è inevitabile incontrare affrontare diversi percorsi, superando un presente che crede in se stesso 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, è stato 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 promuovere un uso più consapevole della tecnologia e della Netiquette. In termini di risultati, sono prevalenti le modalità di apprendimento e le tecnologie utilizzate. I risultati conseguiti sono rimasti positivi e hanno permesso di rimanere connessi con i familiari, i social, alimentando le relazioni individuali (di famiglia e di gruppo) con gentilezza e con rispetto. Il progetto ha improntato sull'uso della tecnologia per creare percorsi di apprendimento che facessero nascere nuove opportunità di rileggere la storia e di confrontarsi in modo costruttivo. L'apprezzata, ha permesso di creare un legame emotivo con il territorio in tema di "nomi e luoghi del 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](#)

---

**URL di origine:** <https://gjc.it/content/tribu%C3%B9-che-comunicano>

### **Collegamenti**

[1] [https://gjc.it/system/files/tribu\\_che\\_comunicano\\_1.pdf](https://gjc.it/system/files/tribu_che_comunicano_1.pdf)

[2] [https://gjc.it/system/files/presentazione\\_del\\_percorso\\_missione\\_gero-emoji.docx\\_.pdf](https://gjc.it/system/files/presentazione_del_percorso_missione_gero-emoji.docx_.pdf)

[3] [https://gjc.it/system/files/elenco\\_siti\\_e\\_testi\\_per\\_eventuali\\_copyright.pdf](https://gjc.it/system/files/elenco_siti_e_testi_per_eventuali_copyright.pdf)