

Venerdì 4 settembre 2009 festeggiamo il decennale della rete all'Abbazia di Rosazzo – Convegno Workshop con pranzo offerto a tutti nel chiostro

Gentili Colleghi, vi inviamo i progetti, a.s. 2009-10, promossi e gestiti dalla rete RAGAZZI DEL FIUME. Avrete così tempo utile per guardarli e decidere se aderire. Nel caso decidiate di aderire è importante comunicarlo al vostro referente di rete per la predisposizione di tutta l'organizzazione. Al Convegno che si terrà il prossimo **VENERDI' 4 SETTEMBRE 2009, all'Abbazia di Rosazzo**, vi consegneremo una scheda progetto ulteriormente dettagliata e, in quella sede avremo il piacere di illustrarvi il percorso e di rispondere ai vostri quesiti. In ogni caso, come è nostra tradizione, tutti i progetti della rete prevederanno alcune ore di formazione dei docenti che potranno godere di tutoraggio durante lo svolgimento del progetto.

www.ragazzidelfiume.it

ragazzidelfiume@libero.it



PROGETTI CREARE

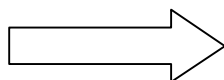
I progetti CREARE, proposti dalla rete Ragazzi del Fiume, sviluppano la comunicazione nella costruzione dei processi di apprendimento.

Sono tra i pochi progetti scolastici in cui la rete non è utilizzata per pubblicare lavori finiti, ma è lo spazio di lavoro collettivo di classi lontane. La comunicazione con classi di altri luoghi, opportunamente indirizzata dagli insegnanti su contenuti didattici, oltre che essere motivante per gli alunni, migliora l'apprendimento, ci si potrà infatti confrontare con altri

modi di fare, altri modi di pensare costruendo assieme percorsi di conoscenze.

I progetti CREARE stimolano gli insegnanti all'utilizzo delle Tecnologie dell'Informazione della Comunicazione attraverso l'uso quotidiano della rete con i bambini e tra docenti.

Fulcro dell'attività è il sito www.ragazzidelfiume.it, con gli spazi dinamici "Blog" per i bambini e "Forum" per i docenti, ove è predisposto un database on-line dove inserire con facilità i messaggi e per poi vederli subito pubblicati e disponibili per tutti. Ci sarà anche la possibilità di creare ed utilizzare audio in formato podcast.



SARA' POSSIBILE ACCOMPAGNARE I BAMBINI IN UN VERO STUDIO DI REGISTRAZIONE RADIOFONICA PER REGISTRARE STORIE, FIABE, CANZONI, RADIODRAMMA.....USANDO LINGUE DIVERSE

Progetto dedicato alla scuola dell'infanzia e primaria (1°-2°-3°)



LE VALIGIE PERDUTE DEI PERSONAGGI DELLE FIABE

Tutto ha inizio in un magazzino dove sono depositate le valigie smarrite dai viaggi nel mondo sottosopra.

Il custode del magazzino è una persona molto curiosa e non resiste alla tentazione di guardarci dentro... All'interno delle valigie scopre oggetti e comincia così ad immaginare chi potrebbero essere i proprietari.

Il lavoro è enorme e lui è molto indaffarato. Chiede così aiuto ai ragazzi del fiume per scoprire chi sia il vero proprietario. Ad ogni sezione/classe gemellata invierà uno più indizi grazie ai quali i bambini ricostruiranno l'identità del personaggio. In seguito verrà inviato materiale per realizzare la valigia.

Per ogni coppia di sezioni/classi verrà dato uno spazio (blog) dove lavorare. Alle sezioni/classi verrà offerta l'eventuale possibilità di registrazione delle voci dei bambini che raccontano in forma diversa l'esperienza.

Cosa si fa?

- Si comunica in un blog con il personaggio guida
- Si comunica e si lavora assieme ad una sezione/classe gemellata
- Si procede a turno nella soluzione di problemi (identità del personaggio)
- Si definiscono le caratteristiche del personaggi proprietario della valigia
- Si definiscono gli oggetti da inserire nella valigia
- Si definisce la tipologia della valigia
- Si possono creare storie
- Si possono realizzare storie, interviste, racconti, canzoni... da registrare in formato podcast
- Si può prenotare la registrazione del podcast in uno studio di registrazione
- Si realizzano gli animali/personaggi con materiali artistici partendo dalla sagoma inviata
-

Personaggio Guida

E' un custode di un magazzino che vive da solo ed è circondato da oggetti e valige dimenticate.

Non è un solitario e ricerca persone con cui comunicare.

Ha sentito parlare dei bambini del fiume perché è amico di Alice.

Chiederà aiuto ai bambini per risolvere l'enigma della valigia

Gruppo di Progetto: Nucleo Ragazzi del Fiume

Coordinamento ed Azione di Tutoraggio: Antonella Brugnoli, Margherita Brazzale, Mario Toffoli

Destinatari: scuola dell'infanzia e 1°, 2°, 3° scuola primaria

Aree e discipline interessate: Area linguistico-espressiva, educazione tecnologica, tecnologie dell'informazione e della comunicazione, lingue minoritarie e comunitarie

Collaborazioni esterne:

Percorso Formativo, due pomeriggi di formazione:

area tecnologica – uso dei blog e uso di software per eventuali registrazioni podcast

arte - indicazioni utili per realizzare i personaggi

Oggetto da produrre: verrà inviato a scuola materiale per la costruzione della valigia; le sezioni/classi realizzeranno la valigia del personaggio contenente gli oggetti che lo identificano.

Obiettivi:

- Arricchire l'intervento formativo della scuola favorendo la capacità a confrontarsi con gli altri per giungere ad un punto di vista condiviso
- Favorire e stimolare l'apprendimento cooperativo in rete piuttosto che nel chiuso della classe
- Attuare percorsi sulle competenze
- Ideare, condividere percorsi nella soluzione di problemi e pervenire a soluzioni condivise
- Favorire gli incontri di scambio e condivisione in rete ed in presenza
- Avvicinare gli alunni e i docenti all'uso e alla gestione delle tecnologie per la mediazione didattica
- Favorire l'approccio corretto dei bambini nei confronti della tecnologia
- Conoscere ed utilizzare il sito dedicato finalizzato alla comunicazione in rete
- Usare il computer per
 - Accendere il computer
 - Lanciare un browser
 - Ricercare la pagina www.ragazzidelfiume.it
 - Accedere alla pagina BLOG
 - Leggere i messaggi del personaggio guida
 - Scrivere messaggi al personaggio guida
 - Leggere i messaggi della classe gemellata
 - Scrivere messaggi alla classe gemellata
 - Stampare i messaggi utili per lavorare

- Ideare creativamente prodotti audio-video per raccontare e documentare
- Rielaborare artisticamente materiali per realizzare il soggetto ideato dalle classi gemellate
- Progettare e realizzare materiali condivisi in rete
- Esprimersi in forme creative
- Produrre brevi testi per una comunicazione efficace

Metodologie

- Lavoro cooperativo in classe e in rete
- Problem solving
- Scrittura e lettura creativa
- Giochi di ruoli
- Metodo della ricerca attraverso lo studio delle fonti
- Mobile creative learning

Tempi:

Il progetto inizierà al mese di ottobre e terminerà al mese di aprile. Scansione temporale concordata nel gruppo di progetto

- **Settembre:**
 - 4 Settembre Convegno: mattina presentazione del progetto, pomeriggio “sportello informazioni”
 - Fine settembre - Primo incontro “Gruppo di Progetto”: presentazione, modifiche, gemellaggi tra sezioni/classi
- **Ottobre:**
 - Ottobre il Personaggio Guida si presenta in rete
 - Fine ottobre – FORMAZIONE TECNOLOGICA “Uso dei Blog” ed indicazioni per l’invio di fotografie da inserire in bacheca; uso di software per l’eventuale registrazione podcast
- **Novembre:**
 - I bambini parlano in rete con il Personaggio Guida – domande e risposte in rete
- **Dicembre:**
 - Il Personaggio Guida chiede ai bambini aiuto per risolvere l’enigma sui proprietari
 - Il Personaggio Guida mette in coppia due gruppi e comunica che ha creato delle stanze dove le sezioni/classi gemellate potranno iniziare il loro percorso di lettura delle fonti e risoluzione dell’enigma
 - Inizio del gemellaggio – fase della conoscenza
- **Gennaio:**
 - I due gruppi iniziano la ricerca formulando ipotesi
 - Il personaggio guida inserisce nel Blog un’immagine contenente uno o più indizi utili all’identificazione del personaggio
- **Febbraio:**
 - I due gruppi individuano il personaggio e ne declinano: personalità, gusti, amicizie... Potranno essere inviati disegni e fotografie
 - I due gruppi iniziano a realizzare la scheda sui personaggi indicandone le caratteristiche
 - I due gruppi iniziano a costruire elenchi di possibili oggetti appartenenti al personaggio
 - Il personaggio guida invia loro il materiale utile per costruire la valigia.(febbraio/marzo)
 - FORMAZIONE ARTISTICA ed indicazioni su percorsi artistico-creativi possibili e confronto sull’andamento del progetto
- **Marzo:**
 - Realizzazione della valigia e degli oggetti
 - Il Personaggio Guida ogni tanto interviene
- **Aprile:**
 - Tempo dedicato alle rifiniture
 - Eventuale registrazione di episodi podcast
 - Si riprendono i contatti con il custode
- **Maggio:**
 - La valigia con gli oggetti viene inviata al Personaggio Guida che la metterà in mostra invitando i bambini
 - Allestimento della mostra e incontro con la classe gemellata

Formazione Docenti:

- Primo incontro di progetto incontro in presenza con le coordinatrici e tutte le insegnanti aderenti al progetto
- Un pomeriggio di formazione tecnologica sull'utilizzo del blog ed invio di immagini (disegni e fotografie); uso di software per la registrazione podcast
- Un pomeriggio di formazione artistico-espressivo sulla realizzazione dell'animale e del personaggio

Incontri in presenza dei Docenti

- Si prevedono 3 incontri: da prevedersi a settembre, ottobre, febbraio

Comunicazione tra i docenti e con le coordinatrici

- Uso del forum dei Docenti
- Tutoraggio delle Funzioni Strumentali della rete

Impegno richiesto:

- Partecipare al progetto facendo discutere le classi e consentendo ai bambini di usare Internet per vedere i materiali degli altri e la bacheca dei ragazzi per comunicare.
- In caso di mancanza di collegamento efficiente supplire con la stampa e la lettura a scuola dei messaggi
- Consegna e ritiro dei materiali utili alla realizzazione della valigia - mostra di maggio

Documentazione finale:

- Tutto il lavoro di messaggistica, di scambio cooperativo online sarà documentato in tempo reale sul sito www.ragazzidelfiume.it
- Sarà prodotto un breve video in formato digitale che sarà videoproiettato per alunni e genitori, al termine dell'anno scolastico
- Verrà prodotta una relazione finale
- Il lavoro sarà documentato sul sito www.ragazzidelfiume.it nell'ambito dei progetti CRE.A.RE