



Unione Europea

FONDI  
STRUTTURALI  
EUROPEI

pon  
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE)



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle  
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali  
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia  
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per  
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale  
Ufficio IV



DISTRETTO SCOLASTICO N°40

## ISTITUTO COMPrensIVO STATALE CERVIA 3

di Scuola dell'Infanzia, Scuola Primaria e Scuola Secondaria di 1° Grado

Via Jelenia Gora, 2/r - 48015 MILANO MARITTIMA (RA) - Tel. 0544/994090 - Fax 0544/995229

CF: 92082610392 - E-mail: RAIC83000B@istruzione.it - Cod.Mec.: RAIC83000B

[www.comprensivocervia3.it](http://www.comprensivocervia3.it) - E-mail certificata: RAIC83000B @pec.istruzione.it



Prot. 2964/2018

Milano Marittima, 20/04/18

### ALLEGATO 4

Alla c.a. Servizio Diritti dei cittadini – Area Cittadinanza attiva

Assemblea legislativa della Regione Emilia-Romagna

Viale Aldo Moro, 50 – 40127 Bologna

PEC: [aldiritti@postacert.regione.emilia-romagna.it](mailto:aldiritti@postacert.regione.emilia-romagna.it)

## RELAZIONE FINALE

### A. Dati di riferimento:

Nome completo della Regione Sociale del soggetto iscritto	ISTITUTO COMPrensIVO CERVIA 3
Codice fiscale	92082610392
P.IVA	
Sede legale (Via, no. civico e Città)	VIA JELENIA GORA, 2/r - CERVIA
PEC	RAIC83000B@pec.istruzione.it



Responsabile della pratica: Edera Fusconi

Incaricato della pratica: Sandro Palumbo

Z:\PROGETTI\Progetti 2017-18\CONCITTADINI\Relazione Progetto.doc

MARE FORZA 100

## B. Descrizione del progetto:

<b>1. Tematica di lavoro</b>	Memoria x Diritti x Legalità x
<b>2. Titolo del progetto</b>	“Gioca come Mangi...”
<b>3. Obiettivi del progetto</b>	<p>Obiettivi area legalità: - Fornire strumenti e conoscenze per un corretto uso di strumenti informatici e di comunicazione sociale; -Lotta al cyber bullismo; - Distinzione tra gioco legale ed illegale; - Conoscenza degli organi istituzionali legislativi e di governo.</p> <p>Obiettivi area dei diritti:</p> <p>-Conoscenza dei Diritti del fanciullo e diritti Umani; - Affronto di alcuni articoli della Costituzione Italiana; - Conoscenza dei diritti individuali e collettivi; - Rispetto della diversità e lotta alla discriminazione.</p> <p>Obiettivi area memoria:</p> <p>-Conoscenze di epoche storiche</p>
<b>4. Giovani coinvolti: numero, tipologia di aggregazione (es. CCRR, classe, ecc.)</b>	Prime, seconde e terze classi della secondaria I dell'I.C.3 Cervia (RA), numero ragazzi 236, 30 adulti.

## 5. Partner e loro coinvolgimento

Sportello Informa Giovani del Comune di Cervia, Cittadini Attivi e Scambiamenti.

## 6. Descrivere il progetto realizzato (attività, iniziative, eventi) con particolare attenzione alla coerenza tra gli obiettivi prefissati e i risultati raggiunti

***Si veda il Cap. V, punto 4 delle Linee Guida (pag. 16)***

Attività: -Ogni classe ha effettuato due ore di giochi da tavolo didattici con esperti amatoriali attraverso i quali hanno applicato i principi della solidarietà, della condivisione e della socializzazione, del rispetto ed hanno sperimentato il gusto del gioco interattivo ma non multimediale.

-In alcune classi si è applicato il metodo della classcraft, gioco multimediale ed interattivo, per affrontare argomenti didattici di storia, letteratura e geografia;

-Simulazioni di episodi storici, con interpretazioni in costume;

-Progetto "Navigati informati" con esperti della Cooperativa Atlantide, con 4 ore di lezioni per classi prime e seconde, con giochi e discussioni, per conoscere i rischi e le opportunità degli strumenti di comunicazione sociale;

-Realizzazione di fumetti e disegni sui diritti umani, dei bambini ed alcuni diritti della Costituzione Italiana;

-Lezioni di testimoni privilegiati che hanno illustrato giochi, usanze, costumi e tradizioni di vari Paesi (Russia, Romania, Africa);

-Incontri mensili per ogni classe con psicologi dello Sportello Informa giovani, per scoprire le relazioni interpersonali attraverso giochi di ruolo

	<p>e dialogo;</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-Giochi sportivi e corsi tenuti da esperti di primo soccorso;</li><li>-Visita al museo dei burattini di Ravenna alla scoperta dei personaggi della tradizione italiana e del loro significato;</li><li>-Evento finale in data 18 Aprile 2018, presso i locali della scuola secondaria di I dell'IC3, aperto alla cittadinanza, in collaborazione con associazioni di volontariato cervese e lo Sportello Informa giovani, Cittadini Attivi e Scambiamenti del Comune di Cervia.</li></ul>
<p><b>7. Segnalare gli elementi di originalità e innovazione sul piano contenutistico e metodologico</b></p> <p><i>Si veda il Cap. V, punto 4 delle Linee Guida (pag. 16)</i></p>	<p>Gli obiettivi descritti sono stati perseguiti usando il metodo del gioco, come strumento di apprendimento, sociale ed educativo:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>-attività con giochi da tavolo;</li><li>-attività con giochi di ruolo multimediali come la classcraft;</li><li>-Testimoni privilegiati ed inter cultura;</li><li>-giochi di relazione;</li><li>-simulazioni di organi istituzionali;</li><li>-realizzazione di disegni;</li><li>-tradizione dei burattini.</li></ul>
<p><b>8. Descrivere l'effettivo coinvolgimento dei giovani partecipanti nella realizzazione del progetto e la valorizzazione del loro contributo nello</b></p>	<p>Gli alunni hanno partecipato con entusiasmo, coinvolti sia in giochi di gruppo, che nella realizzazione di elaborati scritti, disegni, attività artistiche e sportive, interagendo e paragonandosi con diversità culturali e diverse espressioni storiche culturali.</p>

**specifico percorso di  
cittadinanza attiva**

**9. Descrivere la relazione  
intercorsa con  
l'Assemblea legislativa**

***Si veda il Cap. V, punto 4  
delle Linee Guida (pag.  
16)***

Si sono seguite le linee guida ed i suggerimenti sui contenuti richiesti dall'Assemblea Legislativa per il percorso di Con Cittadini ed un esperto di Informa giovani ha seguito i passi e gli eventi suggeriti.

**10. Descrivere l'evento realizzato all'interno del percorso progettuale nella relazione con il territorio.**

***Si veda il Cap. V, punto 4 delle Linee Guida (pag. 16)***

Evento realizzato in collaborazione con lo Sportello Informa giovani, Cittadini attivi e Scambiamenti del Comune di Cervia. I locali della scuola sono stati aperti ai ragazzi e famiglie della cittadina, dalle 15.30 alle 18.30 del 18 aprile 2018, ed allestiti con giochi logico matematici in legno forniti da associazioni di volontariato e giochi da tavolo. Alcune aule sono state allestite per spiegare agli ospiti le attività didattiche svolte con il metodo classcraft , illustrate da professori ed alunni ai genitori e famiglie. Sono intervenute anche associazioni di volontariato con spazi informativi. I locali sono stati allestiti anche con l'esposizione degli elaborati prodotti dalle classi sui temi trattati.

**FIRMA DEL REFERENTE DEL PROGETTO:** Prof.ssa Tiziana Occhiodoro

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO PROF.SSA FUSCONI EDERA**