



Scuola dell'Infanzia - Scuola Primaria - Scuola Secondaria di Primo Grado "L. Orsini"
Cod. Fisc.: 82003750377 - Cod. Min: BOIC85600P - Cod. IPA: UFG RJC
e-Mail: boic85600p@istruzione.it - e-Mail pec: boic85600p@pec.istruzione.it
Via Vivaldi n° 76 - 40026 IMOLA (BO)
Tel. 0542 685100 - Fax 0542 684967
SitoWeb: www.ic7imola.gov.it

ALLEGATO 4

(da presentare in formato pdf su carta intestata del soggetto iscritto, debitamente compilato in tutte le sue parti, datato e firmato, da inviare **alla PEC entro il 20 aprile 2018**, pena esclusione dalla **valutazione finale**). Modulo scaricabile anche da www.assemblea.emr.it/cittadinanza/attivita/concittadini - Sezione "Linee guida e modulistica"

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

RELAZIONE FINALE

DATA: 18/04/2018

A. Dati di riferimento:

Nome completo della Ragione Sociale del soggetto iscritto	Scuola Secondaria di I grado Luigi Orsini, IC 7 Imola (BO)
Codice fiscale	82003750377
P.IVA	
Sede legale (Via, no. civico e Città)	Via Vivaldi 76

PEC	boic85600p@pec.istruzione.it
-----	--

B. Descrizione del progetto:

1. Tematica di lavoro	Memoria <input type="checkbox"/> Diritti X Legalità <input type="checkbox"/>
2. Titolo del progetto	LA MISURA DI UN DIRITTO Il concetto di libertà tra etica, giustizia e autodeterminazione.
3. Obiettivi del progetto	<p><i>Obiettivi generali</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • stimolare gli alunni verso una lettura consapevole e motivata della realtà sociale e civile in cui vivono; • favorire la cooperazione tra gli aspetti cognitivi e quelli emotivi; • aiutare la mimesi e l'identificazione; • stimolare il confronto attraverso i temi del pensiero nella loro quotidianità; • incentivare la maturazione di scelte personali; • sollecitare lo scambio comunicativo e il confronto dialettico. <p><i>Obiettivi specifici verificabili e rilevabili</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • sviluppare il senso critico riflettendo su argomenti e domande tematiche; • far nascere i processi di riflessione e comprensione del mondo, in situazioni fantascientifiche e reali; • incentivare l'autonomia e la capacità di scelta gestendo le risorse personali; • sviluppare idee creative e propositive seguendo la propria visione del futuro; • sfruttare al meglio idee e opportunità, valutarne le conseguenze, l'impatto e le azioni da svolgere; <p>favorire i processi di riflessione e comprensione per elaborare punti di vista differenti.</p>
4. Giovani coinvolti: numero, tipologia di aggregazione (es. CRR, classe, ecc.)	27 alunni della classe 2 ^a E (ora sono 26 causa un ritiro) in primis e successivamente delle classi 2 ^o (A, B, D) della scuola secondaria di I grado Luigi Orsini – che hanno svolto il laboratorio di filosofia in seconda battuta con gli stessi contenuti.
5. Partner e loro coinvolgimento	<ul style="list-style-type: none"> • Esperta, conduttrice dei laboratori di filosofia per ragazzi Dott.ssa Ketty Parente • Classi 2^aA, B, D e E scuola secondaria di I grado Luigi Orsini – attori dei laboratori • Genitori iscritti al corso dell'esperta Ketty Parente – attori e pubblico

	<ul style="list-style-type: none"> • Comitato genitori IC7 Imola - pubblico • Pubblico della Biblioteca scolastica BookCity aperta al pubblico il martedì pomeriggio dalle 15-18 • Consulta dei Ragazzi e delle Ragazze del Comune di Imola (BO) - pubblico
<p>6. Descrivere il progetto realizzato (attività, iniziative, eventi) con particolare attenzione alla coerenza tra gli obiettivi prefissati e i risultati raggiunti</p> <p><i>Si veda il Cap. V, punto 4 delle Linee Guida (pag. 16)</i></p>	<p>Il percorso si è svolto in varie fasi e ha condotto all'analisi del concetto di libertà portandolo da un piano ideale ad uno concreto di realtà quotidiana.</p> <p>1) Che cos'è la LIBERTÀ? L'attività di potenziamento del pensiero critico è iniziata da questa domanda per poi analizzare in che cosa siamo liberi e quanto dipendiamo da altri.</p> <p>2) Appuntamento con la FANTASCIENZA. Siamo partiti da una situazione immaginaria: un episodio della serie <i>Star Trek, Next Generation</i>, dal titolo <i>Symbiosis</i>. La trama è incentrata su due pianeti che sono in una relazione di interdipendenza. La nave stellare del Capitano Picard soccorre l'equipaggio di un cargo che sta per esplodere. Vengono salvate le vite di quattro membri dell'equipaggio su sei perché i passeggeri scelgono di mettere in salvo per prima cosa il carico che trasportano. Questa scelta desta perplessità e stupore nei soccorritori. Che cosa contiene per preferirlo alla vita di due persone?</p> <p>3) Il concetto di VALORE. A questo punto la classe si è concentrata sul concetto di valore del materiale trasportato: noi, a cosa attribuiamo un valore? Quanti tipi di valore esistono? Hanno una gerarchia di importanza? Nell'episodio di Star Trek gli abitanti dei due pianeti tratti in salvo entrano in conflitto per via del Felicium, contenuto del carico, inizialmente indicato come un farmaco. Questo prodotto viene sintetizzato solo sul pianeta Brekka che ha la materia prima per produrlo e non si dedica a nessuna altra attività produttiva. Questo medicinale viene venduto agli abitanti del pianeta Ornara che ne sono completamente dipendenti; in cambio forniscono ai brekkiani tutte le merci di cui hanno bisogno per vivere. Al capitano Picard viene chiesto di risolvere il diverbio.</p> <p>4) Il concetto di SCELTA. In questo ambito ci si è interrogati su come esercitiamo la libertà di scegliere, da che cosa dipende o a cosa è soggetta. Alla classe è stato chiesto di esaminare il semplice gesto quotidiano di vestirsi per chiedersi in base a cosa scegliamo l'abbigliamento, passando per la confezione degli indumenti prima e alla provenienza delle materie prime di cui sono fatti poi. Nell'allargare la prospettiva ad altre libertà si è considerato le regole</p>

a cui siamo soggetti e dipendenti nella società di ogni giorno.

5) La DISCUSSIONE.

Ritornati alla storia di fantascienza ci si è chiesti allora come e se il Capitano Picard dovesse agire. Il problema presentava vari aspetti: a chi dare il carico conteso? A chi l'ha prodotto e ha bisogno del guadagno per vivere o a chi rischia di perdere la propria salute? Entrambi i pianeti corrono il pericolo di non sopravvivere. Il capitano Picard ha i mezzi e le risorse per aiutare entrambi i pianeti, ma deve sottostare alla Prima direttiva. Questa norma della Federazione dei Pianeti - di cui Il capitano è cittadino e ufficiale - vieta fermamente di intervenire nello sviluppo naturale e culturale di una civiltà, di interferire negli suoi affari interni e nelle sue relazioni politiche e commerciali. Non può fornire tecnologie e conoscenze della Federazione se la popolazione non le ha già sviluppate e non ne ha compreso le responsabilità. L'equipaggio dell'astronave guidata dal Capitano Picard non può interferire, né influire sul destino dei due pianeti, perché le conseguenze potrebbero essere gravi.

6) Fissare le IDEE emerse.

I ragionamenti dei ragazzi hanno considerato la libertà di scelta e le relative conseguenze e quindi la necessità di averne consapevolezza. In classe hanno prodotto individualmente un elaborato sui concetti di *Essere liberi di* e *Essere dipendenti da* e su quello di *Valore*, per analizzare nel concreto della loro esperienza il significato della scelta. Nell'analisi dell'essere dipendenti dalla tecnologia alcuni studenti hanno accettato la sfida di restare per 24 ore senza tecnologia (computer, cellulare, tablet ecc.) tra piccoli traguardi, difficoltà e rinunce.

7) Il laboratorio per i GENITORI.

Sullo stesso percorso si sono misurati anche alcuni dei genitori della classe in un laboratorio a loro dedicato, sulle medesime tematiche e con le stesse modalità di lavoro.

8) Il GIOCO.

Per tradurre e sintetizzare le riflessioni delle varie classi e dei genitori si è pensato di realizzare un gioco a percorso per esplorare i contenuti del laboratorio. Con l'esperta si è cercato qualcosa che si adattasse alle caratteristiche delle ricerche svolte e alle diverse tematiche sviluppate durante il laboratorio. Si è così scelto di riadattare il *Labirinto magico* della *Ravensburger*. Il dinamismo del labirinto si sposava

perfettamente con l'idea che ogni individuo sceglie a partire da una situazione data il proprio percorso e agisce seguendo un obiettivo, una meta, un desiderio. Raggiungere il traguardo non è sempre lineare perché gli altri (a volte anche la persona stessa) pongono limiti o ostacoli all'azione, così come possono facilitarla. La base di questo gioco da tavolo ci ha fornito le indicazioni di partenza per definire i nostri contenuti e per sviluppare alcune varianti alle regole originali.

9) **IL LABIRINTO DELLE LIBERTÀ. La realizzazione del NOSTRO GIOCO.**

Dopo aver sperimentato e compreso come funzionava il *Labirinto magico*, i ragazzi si sono messi all'opera per la realizzazione la nostra versione. La prof. ssa Vacchi di Arte ha seguito e indirizzato nelle fasi pratiche di costruzione degli elementi materiali. L'esperta e la sottoscritta hanno seguito la parte di sistemazione dei contenuti.

Ogni gruppo ha svolto un compito:

- illustrazione e disegno di immagini, icone e simboli del gioco;
- realizzazione e colorazione del tabellone in legno con le rispettive tessere del percorso;
- redazione e coordinamento dei vari gruppi con l'elaborazione, la raccolta e la trascrizione dei contenuti da riportare sui materiali di gioco.

I cambiamenti apportati sono stati:

- **Le carte dei giocatori** – Le 24 carte tesoro originarie sono state divise in gruppi di 6 per i 4 argomenti inerenti all'*essere liberi di ...* ossia **dire, fare, pensare e essere**. Ogni gruppo di carte sviluppa un esempio per ogni tema e ha una sua icona di riferimento:
dire – sono libero di esprimere la mia opinione;
fare - sono libero di uscire e andare dove preferisco; **pensare** – nella mia mente sono libero di pensare; **essere** – sono libero di esprimere me stesso.
- **Contenuti e varianti** - le nostre carte che non hanno più un semplice tesoro/icona da conquistare, ma un concetto da ricomporre perché **le 6 carte argomento hanno una frase che sintetizza la libertà che si deve raggiungere e la relativa dipendenza.**
- **Realizzazione di carte sintesi o racconto:** sono le carte che riassumono i vari aspetti di un argomento (dire, fare, essere, pensare) e vanno lette alla raggiungimento del traguardo.

	<ul style="list-style-type: none"> • Il gioco non finisce quando il primo giocatore gira tutte le carte conquistate, ma chi termina aiuta o ostacola gli altri concorrenti inserendo la carta labirinto che rimane fuori dal tabellone e che modifica il percorso ad ogni turno. <p>10) LA PUBBLICIZZAZIONE. Ora vi facciamo giocare ! Per sperimentare il gioco si è pensato alla necessità di coinvolgere in questa nostra esperienza altri coetanei e adulti che hanno svolto la nostra stessa attività. Sono stati invitati i parenti dei ragazzi, coinvolgendo anche il Comitato dei Genitori dell'IC7 per presentare il percorso e testare il gioco. Poi, in un pomeriggio di apertura al pubblico della biblioteca scolastica BookCity, i ragazzi hanno fatto giocare alcuni utenti loro coetanei. Infine abbiamo proposto di presentarlo alla Consulta dei Ragazzi e delle Ragazze del Comune di Imola .</p>
<p>7. Segnalare gli elementi di originalità e innovazione sul piano contenutistico e metodologico</p> <p><i>Si veda il Cap. V, punto 4 delle Linee Guida (pag. 16)</i></p>	<p>Elementi innovativi nella scelta dei contenuti. L'elemento di partenza del laboratorio è la visione di un episodio della serie Star Trek, Nexgeneration, Symbiosis, i cui contenuti rimandano al tema dell'interdipendenza nella società e tra le società, alla volontà di reclamare il proprio diritto di sopravvivenza e al rispetto dell'autodeterminazione dei popoli. Questi temi si riallacciano a quello della dipendenza tra Nord e Sud del mondo attraverso i meccanismi dell'economia globalizzata. Nell'episodio di fantascienza la scelta è legata a imperativi morali, vincoli legislativi, alla necessità di conoscere, essere informati per comprenderne le relative conseguenze. I ragazzi hanno ragionato sul concetto di libertà e dipendenza: in che cosa sono veramente liberi, se davvero lo sono o in che misura invece dipendono da oggetti, persone, leggi o ideali etici.</p> <p>Elementi innovativi metodologie didattiche Ogni attività nel laboratorio partiva da una prima raccolta istintiva di idee da analizzare e collegare nel conseguente dibattito di classe. Ci si è posti il problema di come, spostandosi secondo le differenti prospettive dei protagonisti dell'episodio (ornariani, brekkiani e equipaggio dell'Enterprise), il problema assumeva criticità e variabili, nelle richieste e nelle necessità. Essere coinvolto direttamente in un problema e giudicarlo come estraneo o mediatore è diverso. In questa simulazione di ruoli i ragazzi sono stati spinti a riflettere sul concetto di bisogno, necessità, di conoscenza e ignoranza, di potere e impotenza. Chi vive una condizione privilegiata spesso non si rende conto pienamente delle condizioni di chi non è così fortunato o crede che la cosa non lo riguardi; se non si cerca di immedesimarsi seriamente in altre realtà la comprensione non è possibile. A conclusione di ogni fase era richiesta una riflessione scritta in storytelling: ciò ha favorito l'identificazione rispetto al tema trattato e la consapevolezza del proprio ruolo di soggetto oggi,</p>

	<p>ricondotto così alla riflessione sul presente e sugli avvenimenti personali, quotidiani.</p> <p>L'obiettivo era quello di capire come diamo per scontati privilegi e diritti e come siamo noi che di fatto, subendo la tecnologia o il consumismo, o nel rifiuto di doveri e regole, ci alimentiamo con un'idea di una falsa libertà. La discussione interattiva è efficace quando lo studente si pone ad analizzare le sue scelte o a rivedere concetti dettati dall'istinto o piuttosto dal sentimento del momento, comprendendo che ha alternative per vivere il mondo con maggiore consapevolezza e responsabilità. Questo perché gli studenti vengono messi di fronte a scenari di natura pratica che generalmente non vengono proposti durante le attività didattiche tradizionali.</p>
<p>8. Descrivere l'effettivo coinvolgimento dei giovani partecipanti nella realizzazione del progetto e la valorizzazione del loro contributo nello specifico percorso di cittadinanza attiva</p>	<p>Gli alunni della classe 2[^]E sono stati coinvolti nella parte formativa del percorso. Hanno partecipato a momenti di brainstorming (con annotazioni alla lavagna di quanto emerso). Sono stati chiamati ad impersonare le parti in causa del dibattito sia come protagonisti che come giudici <i>super partes</i>. La problematica in questione è stata discussa chiedendo di prendere posizione e di argomentare il proprio pensiero. Hanno quindi realizzato dei personali storytelling a partire dalla propria esperienza personale, con approfondimenti tratti dalla realtà quotidiana. In fase di realizzazione del gioco, hanno collaborato insieme a classi aperte la 2^aE e la 2^aA. Sono stati suddivisi in un gruppi operativi di lavoro e di redazione con il compito di realizzare congiuntamente il gioco riassuntivo dell'esperienza. Ogni componente ha collaborato con i compagni in forma cooperativa e ha realizzato il prodotto richiesto nei tempi dati.</p> <p>Infine, negli eventi finali, coloro che componevano il gruppo della redazione, avendo offerto il proprio tempo libero extrascolastico per concludere e definire quanto progettato, sono stati i protagonisti della presentazione ai genitori e ai coetanei dentro e fuori la scuola. Saranno loro che presenteranno in Assemblea Legislativa il 18 maggio 2018 il gioco realizzato e il percorso svolto.</p>
<p>9. Descrivere la relazione intercorsa con l'Assemblea legislativa</p> <p><i>Si veda il Cap. V, punto 4 delle Linee Guida (pag. 16)</i></p>	<p>Sono stati inviati stati di avanzamento dei lavori in due diversi momenti: 19 febbraio e 13 aprile 2018. Si è relazionato in sede di assemblea sez. Diritti il 16 marzo 2018.</p>
<p>10. Descrivere l'evento realizzato all'interno del percorso progettuale nella relazione con il territorio.</p> <p><i>Si veda il Cap. V, punto 4 delle Linee Guida (pag. 16)</i></p>	<p>Le diverse attività sono state relazionate dai ragazzi della classe 2[^]E presso l'aula multimediale dell'Istituto Comprensivo 7, alla presenza della Preside, di alcuni genitori della classe e del Comitato dei genitori dell'Istituto Comprensivo 7, in data 14/04/2018. In questa occasione sono state spiegate le regole del gioco e si sono svolte diverse sessioni dove i ragazzi erano tutor di un genitore. Il video e la galleria fotografica sono frutto del lavoro di un alunno in particolare, Dario Sabbatani, appassionato di documentazione.</p> <p>Con le stesse modalità il progetto e il gioco saranno</p>

	<p>presentati nel pomeriggio del 17/04/2018 al pubblico presente nella biblioteca BookCity durante l'apertura pomeridiana.</p> <p>La Consulta dei Ragazzi e delle Ragazze del Comune di Imola assisterà alla diffusione dei temi e dei prodotti del laboratorio in data 23/04/2018, in una delle loro sedute già calendarizzate.</p> <p>Si prevede di pubblicare anche un video tutorial a corredo del prototipo del gioco presentato all'incontro plenario del 18/05/2018.</p> <p>Tutto il materiale prodotto potrà essere inoltre oggetto di una pubblicazione di sintesi ed eventualmente costituire un gadget di autofinanziamento per i progetti futuri.</p> <p>E' prevista inoltre la collocazione dei <i>deliverables</i> in ambiente dedicato nella homepage di Istituto alla voce "Menti Pensanti".</p>
--	--

La REFERENTE DEL PROGETTO

Prof.ssa Anna Garbesi

