

NewspaperGame

LA SCUOLA IN PRIMA PAGINA

Istituto Comprensivo - Scuola Primaria
S. G. BOSCO
Molfetta



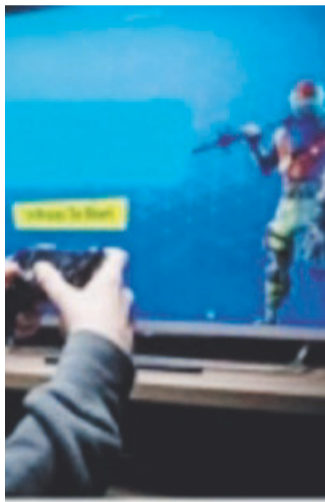
GENITORI INCONTRI A SCUOLA SULLA SICUREZZA DIGITALE

27 GENNAIO 2019 GIORNO DELLA MEMORIA

I minori in pericolo Le insidie della «rete» Cyberbullismo, adescamento e truffe

In seguito al "Safer Internet Day" e alla giornata contro Bullismo e Cyberbullismo, nel nostro Istituto, il 27 febbraio 2019, ha avuto luogo la lezione aperta "Navigare sicuri in internet", con la partecipazione di alunni e genitori, per scoprire gli aspetti sconosciuti e pericolosi del web, ma anche ascoltare consigli utili e suggerimenti sull'uso corretto e consapevole delle nuove tecnologie. Tra le tante tematiche affrontate, è stato evidenziato che parte del tempo libero dei giovani sia dedicato ai videogiochi e ciò sta diventando l'incubo di molti genitori. Il mercato ne offre di diversi tipi e su supporti vari, dal pc alla PlayStation, dal Nintendo allo smartphone. In questa epoca digitalizzata i videogiochi, infatti, stanno conquistando spazio tra le abitudini dei minori. Uno degli aspetti positivi del loro utilizzo, sottolineati nel corso della conferenza, è che i videogiochi sono stimolanti e migliorano le capacità cognitive. Per quanto riguarda i rischi invece, la videodipendenza e l'abuso riducono l'attività fisica e sociale e causano tecnopatologie e stanchezza mentale con ricadute negative sul rendimento scolastico. Significativa è stata l'attenzione posta dai docenti relatori sul videogioco online, quale ambiente virtuale pieno di insidie, dove, per esempio, tra i giocatori possono nascondersi truffatori e adescatori. Si tratta di una piattaforma in cui è possibile sia giocare in gruppo, fare squadra, allearsi e collaborare, ma purtroppo anche fare muro a qualcuno, unirsi agli altri per distruggere i più bravi e anche bullizzare il più debole. Il cyberbullismo, all'interno dei giochi online è, quindi, viste le proporzioni, un fenomeno preoccupante da non sottovalutare e da tenere sotto controllo. È per questo che l'alleanza educativa gioca un ruolo chiave nel comprendere l'universo virtuale e nel permettere ai ragazzi di oggi di navigare in sicurezza.

Classe V A



Giocando in rete

TOUR IN BARCA

Inediti scorci tra cielo e mare

Le classi V dell'I.C.S. San Giovanni Bosco di Molfetta nel mese di ottobre hanno vissuto una esperienza coinvolgente: scoprire la propria città collati e bagnati dalle onde del mare.

Lo spettacolo mozzafiato della costa, del Duomo con le sue severe torri campanarie, del Torrione Passari, solitario bastione difensivo, di Torre Calderina... si sono mostrati in una inedita prospettiva "da cartolina" svelando bellezze inaspettate.



Molfetta vista dal Mare

L'escursione fantastica con l'esplorazione della costa di Giovinazzo e Bisceglie ha permesso di vivere un giorno a contatto con il Mare Adriatico, accogliente come i suoi marinai.

Con la semplicità che li contraddistingue, dalle barche hanno manifestato la loro gioia alla vista dell'"orda" chiososa capace di rompere il magico sciabordio delle onde. Il tour in barca ha rappresentato l'opportunità di vivere una bella giornata scolastica tra natura, arte, cultura.

Classe V B

Comprendere è «custodire» il nostro futuro

In occasione del Giorno della Memoria gli alunni delle classi quinte hanno approfondito per "comprendere" quanto è accaduto al popolo ebraico e ai deportati militari e politici italiani nei campi nazisti. Il percorso didattico ha visto l'approfondimento delle cause storiche che approdarono alla affermazione del nazismo e del fascismo con l'agghiacciante scoperta degli "ideali" di Hitler: la supremazia della razza ariana, la valorizzazione della crudeltà, della brutalità, dell'indifferenza alla sofferenza, dell'annientamento del debole, dei valori della sua gioventù votata a spaventare il mondo. La testimonianza di alcuni superstiti dei campi di sterminio e la visione di film sulla Shoah hanno rappresentato per gli alunni un modo efficace ed empatico per fare memoria di quel tragico e oscuro periodo della storia nel nostro Paese e in Europa. Così la

conoscenza e la comprensione del fenomeno sono diventati spunti di riflessione collettiva. Ricordare vuol dire non tornare a sbagliare; ma quali possono essere le condizioni per evitare altri genocidi? I ragazzi hanno individuato il combustibile di tutte le guerre e divisioni: la violenza in tutte le sue forme e la mancanza di rispetto della dignità di ogni persona. Insieme hanno incominciato a riconoscere e ad analizzare le innumerevoli forme di violenza che si insinuano nella vita della collettività e dello stesso gruppo classe. La prima forma per cominciare il "disarmo" è ascoltare gli altri, smettere di pensare di avere sempre ragione, usare le parole con molta prudenza e consapevolezza. Soprattutto è riconoscere che l'altro è sempre diverso da me, è una novità e un mistero.

Classe V B

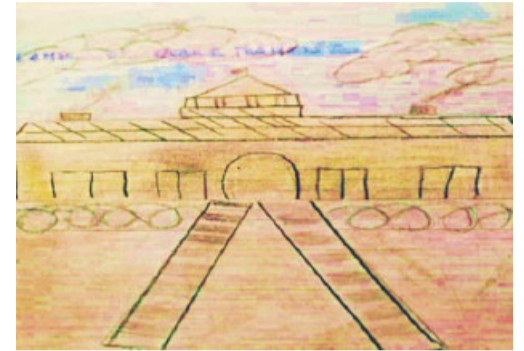


Illustrazione di un campo di concentrazione

IMPARARE CON I ROBOT DIVENTA UN GIOCO

Robotica a scuola con l'Atelier creativo

Nel nostro Istituto, sempre più lanciato nella sfida digitale, è stato realizzato "l'Atelier creativo", un ambiente fisico-virtuale dedicato alla robotica per l'apprendimento esperienziale e la pratica dell'innovazione in tutte le sue espressioni.

L'iniziativa fa parte delle azioni del Piano Nazionale Scuola Digitale.

In questo laboratorio si parla il linguaggio della programmazione, della sperimentazione e della creatività per sviluppare le competenze di cittadinanza digitale.

Tra queste, il problem solving e il lavoro di squadra giocano un ruolo cruciale per l'educazione del 21° secolo.

L'Atelier consente di creare un ambiente d'apprendimento destrutturato dal classico setting d'aula, dove anche ragazzi con bisogni educativi speciali sperimentano l'inclusione e acquisiscono abilità.

Rappresenta uno spazio per la realizzazione di pro-

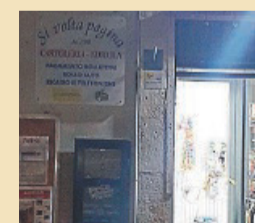
getti didattici dove gli studenti, sotto la guida propositiva dei docenti, imparano ad usare le nuove tecnologie in un clima ludico, cooperativo e creativo, diventando i protagonisti della costruzione del proprio sapere.



Classe V A Sapientino English

DIRIGENTE SCOLASTICO:

M. Tiziana Santomauro
DOCENTI:
Angela Maria de Bari
Francesca Favuzzi
REDAZIONE:
Classi:
V A
V B



EDICOLA AMICA:
Si Volta Pagina,
c.so Fornari,
150

La scuola in prima pagina
per essere protagonisti dell'informazione



NewspaperGame, un successo
che si rinnova ogni anno

Il grande gioco del giornalismo, su carta e sul web