Pubblicata su *Global Junior Challenge* (https://www.gjc.it)

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: Velletri Lazio

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: Istituto Comprensivo Velletri Centro
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School
Specify: fondo d'istituto

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali
Acconsenti al trattamento dei dati personali?: Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati perso

Tipo di progetto

Educazione fino ai 15 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Conoscere i pericoli presenti nella navigazione in Internet

Project Summary (max. 2000 characters):

Il progetto si propone di far riflettere alunni e famiglie sulle possibilità e sui rischi della navigazione in Internet da parte dei minori e di aiutare a conoscere e a riflettere sui rischi di un uso non consapevole del WEB e a trasmetterlo ad altri ragazzi utilizzando il proprio linguaggio più comprensibile per i pari.
Inizialmente il progetto ha coinvolto una classe, la II C, della scuola media “Andrea Velletrano” dell’I.C. Velletri Centro, composta da ventisei alunni e i docenti di Lettere e Tecnologia.
I ragazzi hanno affrontato il problema, analizzando testi, tratti soprattutto dal sito della polizia

postale. Quindi i ragazzi si sono divisi in gruppi di lavoro spontanei e hanno elaborato diversi lavori sulla tematica: fumetti, un decalogo, un gioco dell'oca e due video.
A questo punto il progetto verrà proposto ad altre classi dell'Istituto e sarà valutato attraverso questionari, osservazioni e diario di bordo.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2013-04-29 22:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

I ragazzi sono molto sensibili all'utilizzo delle tecnologie come elemento di socializzazione. La scuola non può e non deve contrapporsi a questa tendenza, ma probabilmente risulta più credibile nel momento in cui pone la propria esperienza adulta e competente al servizio dell'obiettivo di riflettere sui pericoli della navigazione in Internet. Il problema principale è stato quello di utilizzare linguaggio e modalità capaci di catturare l'interesse dei ragazzi.

Attraverso la diffusione, tra pari, della cultura della legalità, mediante la creazione e lo sviluppo di alcuni prodotti: due video, un gioco dell'oca, fumetti e un decalogo per far riflettere i ragazzi, attraverso il gioco, sui pericoli del WEB. I ragazzi hanno scelto, non a caso, strumenti ludici con cui veicolare un messaggio importante.

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters): A nostro
ragazzi s
sicurezza
del loro r
qualità de
scuola. P
prestando

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters): Inoltre da
a venti/ve
II C, divis
aprono la

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Da 3 a 6 anni
What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Meno di 10.000 Euro
What is the source of funding for your project?: Altro
Il progetto è economicamente autosufficiente?: No
Since when?: 2014-04-29 22:00:00
When is it expected to become self-sufficient?: 2014-08-30 22:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):
A far sì che siano i raga

Are you available to help others to start or work on similar projects?: Sì

Informazioni aggiuntive

Barriers and Solutions (max. 1000 characters): L'ostacolo maggiore è rappresentato dalla necessità scolastico, sottraendolo a volte a quello destinato alle consapevole delle nuove tecnologie può essere indiv tempo dedicato a distanza al lavoro, con l'utilizzo di p

Future plans and wish list (max. 750 characters): L'idea progettuale è stata realizzata con successo classi, anche della scuola Primaria, che al moment andrebbero sviluppati tecnicamente, uscendo dal p "confezionati" in maniera più accattivante, in partic Probabilmente un corso di tecnica del fumetto potr utilizzare programmi più avanzati di disegno digital

genitori [1] pedofilia [2] cyber bullismo [3] minori [4] SICUREZZA [5]

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://www.gjc.it/progetti/ambasciatori-di-un-web-sicuro

Collegamenti
[1] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/genitori
[2] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/pedofilia
[3] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/cyber-bullismo
[4] https://www.gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/minori
[5] https://www.gjc.it/category/parole-chiave-separate-da-virgole/sicurezza