



PROGETTO DIDATTICO

"ALLA LARGA DAI PERICOLI" A.S. 2013/2014

CON IL PATROCINIO



PROTEZIONE CIVILE
Presidenza del Consiglio dei Ministri
Dipartimento della Protezione Civile



IN COLLABORAZIONE



Per l'anno scolastico 2013/2014 ANCI Umbria, forte di un'esperienza di 5 anni nella divulgazione di concetti relativi alla prevenzione e l'educazione civica legati al tema della Protezione Civile e nella consapevolezza dell'enorme valore della comunicazione quale strumento fondamentale per l'adozione di un'adeguata e coordinata politica di formazione e di informazione, ha intenzione di continuare a promuovere la nuova forma divulgativa dei contenuti didattici in materia di Protezione Civile, perfezionando e implementando la piattaforma informatica creata nel corso del precedente anno scolastico (Vedi Progetto didattico "Alla larga dai pericoli" A.S. 2012/2013) e presentato al pubblico il 28 maggio scorso con una conferenza stampa alla quale ha partecipato anche l'Ufficio Scolastico Regionale riconoscendone il grande valore didattico e formativo.

La grande novità è stata infatti quella della creazione, attraverso l'utilizzo di nuovi mezzi tecnologici della comunicazione, di uno strumento utile, pratico, interattivo e aggiornato, in grado di fornire a tutti i soggetti interessati, materiali didattici e informazioni immediate legate al tema della Protezione Civile.

E' il portale www.allalargadaipericoli.it dedicato non solo agli alunni, ma anche agli insegnanti e alle Organizzazioni di Volontariato di Protezione Civile, è stato creato con lo scopo di diffondere sia la conoscenza degli strumenti di prevenzione, sia di quelli d'emergenza attraverso corsi via web, giochi basati sull'e-learning, web forum, aree tematiche, video didattici, laboratori e spazi virtuali. A valle della realizzazione della versione beta del portale internet del progetto e prima del lancio ufficiale, sono stati organizzati degli incontri in aula presso le scuole con l'obiettivo di testare la piattaforma direttamente con gli alunni.

Per fare questo è stato scelto un campione di 10 Organizzazioni di Volontariato, che avevano maturato precedenti esperienze di interventi in aula connessi al progetto Alla larga dai Pericoli e tramite loro sono state selezionate 10 scuole da coinvolgere in questa fase di sperimentazione.

Ai Volontari è stato chiesto di presenziare alla lezione almeno in due unità; questo infatti ha permesso da una parte di svolgere la lezione in aula e dall'altra di raccogliere importanti osservazioni sul campo mediante l'osservazione diretta dei comportamenti di alunni ed insegnanti. Anche questa volta sono state le Organizzazioni di Volontariato di Protezione Civile locali a far conoscere la piattaforma nelle scuole, ma l'obiettivo di ANCI è anche quello che insegnanti e bambini in maniera autonoma o con i genitori, possano continuare ad interagire con il sito per tutto l'anno scolastico.

IL SITO COME E' E COME SARÀ'



Nel periodo di predisposizione e strutturazione del sito l'ANCI Umbria si è avvalsa della collaborazione di due gruppi di lavoro: uno composto da personale di ANCI Umbria e l'altro da 5 volontari appartenenti a diverse Organizzazioni di Volontariato di Protezione Civile che nel corso degli anni passati avevano preso parte al progetto Alla larga dai pericoli; i due gruppi hanno lavorato in sinergia, scambiandosi idee e opinioni, mettendo a sistema la grande esperienza e il materiale prodotto nel corso delle precedenti edizioni del progetto cercando di realizzare una piattaforma efficace dal punto di vista dei contenuti e del materiale didattico inserito.

Il portale è stato sviluppato da un web designer e da un grafico che ha cercato di rendere il sito piacevole dal

punto di vista della grafica, dei colori e dei disegni.

Il portale, particolarmente accattivante nella grafica e nei colori, è stato creato tenendo in considerazione il target a cui è rivolto, ossia bambini di età compresa tra gli 8 e i 10 anni.

Il progetto si è basato su uno schema concettuale teso a sviluppare l'idea di "e-resilience" come tema fondamentale, secondo il quale i sistemi basati sull'interazione sito web e utente possono avere un elevato grado di efficacia nel processo di rafforzamento della capacità dei sistemi vulnerabili a resistere, recuperare e adattarsi a fronte di impatti climatici e disastri naturali.

Riportiamo di seguito la home page del sito web.

Conclusa la prima fase del progetto si intende dare il via in questo anno scolastico 2013/2014 alla fase di implementazione e arricchimento dei contenuti, al fine di creare una vera fidelizzazione degli utenti, attraverso l'inserimento di prodotti fondamentali per garantire un vero livello di interazione e di divulgazione.

Tra questi:

- implementazione della parte in back office del sito con la strutturazione di una efficiente banca dati dei progetti e del materiale realizzato nel corso dei precedenti anni scolastici;
- creazione di un forum destinato a raccogliere le esperienze degli operatori, insegnati e volontari, che si occupano di formazione nel campo della didattica di protezione civile;
- arricchimento dei contenuti multimediali attraverso al realizzazioni dei ulteriori video su tematiche ancora non analizzate in dettaglio;
- creazione di una sezione per la formazione a distanza – Piattaforma FAD e destinata ai *volontari di organizzazioni di volontariato* che intendono cimentarsi in lezioni dirette con alunni di IV e V primaria; (Vedi SCHEDA 1)
- inserimento di giochi multimediali destinati ai *bambini* in grado di valorizzare maggiormente e verificare le nozioni apprese nel corso delle lezioni o degli approfondimenti personali. (Vedi SCHEDA 2)

SCHEDA 1

STRUTTURA TIPO DI PIATTAFORMA Fad

Descrizione delle prestazioni

La piattaforma consentirà di creare autonomamente un numero illimitato di corsi.

Per ogni corso saranno presenti le seguenti opzioni:

1. Contenuti
2. Interazione

Contenuti

1. Documenti:

- a. Creazione nuovi documenti on-line con la possibilità di caricare immagini, video, file audio, animazioni swf, etc..
- b. Creazione nuove cartelle
- c. Possibilità di rendere visibile o meno agli allievi i documenti e il materiale caricati

2. Moduli didattici:

- a. Creazione dei moduli didattici con la possibilità di:
 - i. Creare pagine on-line da pagine pre-formattate
 - ii. Caricare nuovi file (sono supportati quasi tutte le estensioni)
 - iii. Creare Collegamenti a Links consigliati
 - iv. Creare quesiti
 - v. Caricare quesiti realizzati precedentemente
 - vi. ...

3. Multimedia:

- a. Possibilità di mostrare direttamente all'allievo il materiale multimediale presente nel corso nelle relative sottocategorie immagini, video, file audio etc.

4. Descrizione:

- a. Descrizione testuale del corso nelle relative sottocategorie:
 - i. Obiettivi
 - ii. Verifica
 - iii. Descrizione
 - iv. Altro

5. Collegamenti:

- a. Elenco dei link consigliati dal docente con relativa descrizione

6. Glossario:

- a. Area dove il docente può inserire un numero illimitato di termini, con relativa definizione, suddivisi per lettera alfabetica

7. Test:

- a. Creazione di test on line:
 - i. Scelta Multipla
 - ii. Risposta Multipla
 - iii. Risposta Esatta
 - iv. Riempimento
 - v. Risposta aperta
 - vi. Abbinamento
 - vii. Seleziona zona

viii.Creazione test da modelli pre-formattati

8. Avvisi: creazione di avvisi per singoli utenti o per tutti gli allievi iscritti al corso

Interazioni

1. Agenda
2. Chat
3. Forum
4. Wiki
5. Appunti
6. Questionari

LEZIONI MULTIMEDIALI

Potranno essere previste diverse tipologie di lezioni multimediali in particolare queste le tipologie di lezioni:

1. Filmati con animazioni flash e voce fuori campo: clip animate che ricostruiscono in maniera dinamica i concetti chiave della lezione attraverso schemi, diagrammi, mappe concettuali,... elementi che si costruiscono e si completano mentre la voce fuori campo procede nell'esposizione dei concetti a vantaggio di una più efficace divulgazione e più agevole memorizzazione.

2. Filmati con animazioni flash, voce fuori campo e elementi interattivi: oltre alle caratteristiche già esposte nel punto 1, questo tipo di oggetti hanno il vantaggio di proporre elementi di interattività. L'allievo, oltre a beneficiare della modalità espositiva sopra descritta, avrà modo di "attivare" autonomamente approfondimenti, collegamenti, rimandi..., "gestendo" potremmo dire la lezione nella maniera a lui più funzionale.

3. Pdf interattivi: il pdf tradizionale può diventare tramite le ultime versioni di acrobat (8 e successive) una potente piattaforma navigabile, una vera e propria libreria raccolta in un unico contenitore dal quale è possibile navigare agevolmente documenti, siti internet, filmati, etc...

Questo è il tipo di contributo multimediale che proponiamo per arricchire e rendere più dinamici moduli e-learning, strumento estremamente utile quando si hanno a disposizione molteplici contributi (documenti, filmati, immagini, link) e si deve trovare il modo migliore, e più facilmente fruibile dall'utente, per organizzarli ed aggregarli fra loro, in modo che da una serie di elementi frammentati, possiamo costruire agevolmente un percorso logico e coerente.

4. Pagine html: si tratta di pagine interne alla piattaforma fad, dall'aspetto delle pagine dei siti internet che normalmente navighiamo. L'html ci dà la possibilità di organizzare la pagina nel modo più consono al nostro obiettivo, di richiamare link interni o esterni in maniera estremamente agevole, di inserire immagini, animazioni, finestre, pop-up,...

5. Riprese video: siamo in grado di realizzare filmati che riprendono le "operazioni" svolte dall'utente sul proprio pc oppure di mettere a disposizione strumenti che effettuano la ripresa video del docente che svolge la sua lezione davanti al proprio pc. Effettuiamo montaggi audio/video per organizzare i diversi contributi sia prodotti da noi, che forniti dal committente.

SCHEDA 2

STRUTTURA GIOCHI

Si potrebbe prevedere all'interno del sito web un ambiente virtuale in cui i ragazzi possano riconoscere i luoghi della loro quotidianità e all'interno di questi luoghi costruire giochi interattivi che stimolino le buone pratiche e i corretti comportamenti al sopraggiungere di determinate situazioni.

Gli ambienti potrebbero essere:

- La città all'interno della quale ci sarà la casa, la scuola, il parco,...
- La montagna con boschi (e zone disboscate), fiumi, case costruite sulle pendici, ...
- Il mare
- ...

All'interno di questi ambienti virtuali ci sposteremo con l'ausilio delle frecce della tastiera, e cliccando sui singoli siti attiveremo il gioco relativo (se previsto).

I

in questo modo sarà possibile mostrare i vari ambienti naturali al cospetto dei quali si può trovare mediamente un ragazzo e ipotizzare le calamità possibili: terremoto, frane, alluvioni, maremoto,... L'idea è quella di progettare la piattaforma in maniera modulare, partendo da una "base" (ad esempio la città) con la possibilità di aggiungere in seguito altri ambienti e, all'interno dei singoli ambienti, altri giochi.

Il ragazzo potrà scegliere su quale ambiente muoversi e quale situazione "simulare".

Immaginiamo quindi la città e l'evento "terremoto": a questo punto clicchiamo sulla casa e all'interno di questa proponiamo un gioco che inviti ad individuare i siti di maggior pericolo nel caso appunto di terremoto o, ancora, i luoghi in cui è più sicuro rifugiarsi. Potrebbero essere proposte una serie di immagini che ricostruiscano comportamenti possibili al determinarsi dell'evento "terremoto" e il ragazzo dovrà scegliere quello/i corretto/i.

Potranno essere previste le seguenti tipologie di giochi:

- Trascinamento/ricostruzioni
- Completamento testo
- Selezione (corretto/sbagliato)
- Quiz
- ...

QUADRO ECONOMICO

ALP 2013/2014

PERSONALE	€	25.000,00
SEGRETARIA	€	5.000,00
IMPLEMENTAZIONE SITO	€	10.000,00
STAMPA E PROMOZIONE	€	2.000,00
VIDEO	€	2.000,00
VARIE IMPREVISTI	€	1.000,00

€ **45.000,00**