



Ministero dell'Istruzione  
dell'Università e della Ricerca



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA  
Fondo sociale europeo  
Fondo europeo di sviluppo regionale



Scuola ad  
Indirizzo Musicale

Centro  
Accreditato Trinity

Centro Risorse  
Interculturali  
di Territorio

Centro di erogazione  
II CPIA di Altamura

# Istituto Comprensivo "G. Modugno - G. Galilei"

Via Europa Libera, 3 - 70043 Monopoli  
Tel: 080/4136144 Fax: 080/4136294

Scuola Polo per l'Handicap

Codice fiscale n. 93423580724

Pec: Baic87300d@pec.istruzione.it

E\_mail: Baic87300d@istruzione.it

Circ. n. 51

Monopoli, 21 Ottobre 2023

Ai Docenti  
SCUOLA dell'INFANZIA – PRIMARIA - SECONDARIA di 1° grado  
Agli Alunni e ai Genitori  
Al DSGA e al Personale scolastico  
Al Sito web d'Istituto

## OGGETTO: 13 NOVEMBRE - GIORNATA MONDIALE DELLA GENTILEZZA.

La Giornata mondiale della Gentilezza vede quest'anno la partecipazione in rete delle scuole della nostra città e, con la collaborazione dell'Ente locale, varie iniziative e manifestazioni che si terranno nella settimana tra il 13 e il 19 Novembre 2023, alla riscoperta dei valori di buona convivenza civile e di comunicazione non ostile, anche come antidoto ai fenomeni di bullismo.

Il nostro Istituto, come comunicato ai referenti territoriali, parteciperà con un Progetto articolato nelle azioni sotto indicate, per la cui realizzazione **si chiede la collaborazione di tutti** a svolgere nelle ore curricolari con gli alunni alcune delle attività previste, e **inoltre la disponibilità di docenti referenti** per i quali è prevista una retribuzione con fondi specifici.

- 5 docenti di S. dell'Infanzia per 3 ore curricolari cadauno;
- 2 docenti di S. Primaria per circa 10 ore extracurricolari cadauno;
- 1 docente di S. Secondaria per circa 10 ore extracurricolari.

**I docenti interessati potranno rilasciare la propria disponibilità via mail all'indirizzo di posta elettronica della scuola entro le ore 10:00 di Mercoledì 25 Ottobre 2023.**

Lo svolgimento del Progetto, nella sua articolazione generale, sarà coordinato dalle docenti FF. SS. Cariola S. e Formica A. e dalle docenti dello Staff del D. S. Pipoli F. e Serafino M. T.

## DESCRIZIONE DEL PROGETTO

### • SCUOLA DELL'INFANZIA

Durante le ore curricolari, con il coordinamento del docente responsabile del Progetto, le docenti di tutti i plessi coinvolgeranno tutti i bambini delle sezioni in giochi educativi secondo la proposta sotto riportata, da considerare quale traccia di riferimento suscettibile di adattamenti/variazioni.

#### ➤ **Giochi di simulazione nei plessi (attività curricolare):**

##### • **Attraversiamo con gentilezza**

Un bambino a turno si traveste da nonno/a e dimostra difficoltà e paura ad attraversare la strada sulle strisce pedonali, il bambino/a gentile accortosi della difficoltà del nonnino/a accorre in suo aiuto, sostenendolo e rassicurandolo con un sorriso nell'attraversamento.

##### • **Il trenino della gentilezza**

I bambini, con le sedioline della classe, formano un trenino. Prima della partenza cominciano a



Ministero dell'Istruzione  
dell'Università e della Ricerca



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA  
Fondo sociale europeo  
Fondo europeo di sviluppo regionale



Scuola ad  
Indirizzo Musicale

Centro  
Accreditato Trinity

Centro Risorse  
Interculturali  
di Territorio

Centro di erogazione  
II CPIA di Altamura

## Istituto Comprensivo "G. Modugno - G. Galilei"

Via Europa Libera, 3 - 70043 Monopoli  
Tel: 080/4136144 Fax: 080/4136294

Scuola Polo per l'Handicap

Codice fiscale n. 93423580724

Pec: Baic87300d@pec.istruzione.it

E\_mail: Baic87300d@istruzione.it

cantare una canzone. I bambini simuleranno il personaggio dell'anziano, della donna incinta, del diversamente abile (non vedente), della mamma con bambino al quale cedono il posto. Ci sarà uno scambio di ruoli perché tutti a turno impersoneranno la persona in difficoltà e tutti a turno saranno la persona gentile che cede il posto.

- **Ti porto con me**

I bambini si dispongono a coppie in ordine sparso nello spazio circoscritto. L'insegnante spiega poi quale parte del corpo si devono toccare per potersi muovere: testa con testa, schiena con schiena, pancia con pancia ecc.; attribuisce poi un tempo minimo di 15 secondi circa affinché i bambini si mettano d'accordo per scegliere la stessa direzione (di lato, in avanti, in dietro ecc.). Al via dell'insegnante o al partire della musica i bambini cominciano a muoversi finché non si dichiara lo stop. Chi si stacca durante il gioco, si ferma e ricomincia al comando successivo.

- **Regala un sorriso**

Su dei cartoncini vengono disegnati degli emoji sorridenti, uno per ogni bambino, possono essere gli stessi a colorarli. I bambini si dispongono poi, seduti in cerchio, al centro vengono disposti gli emoji sorridenti. Un bambino alla volta, in senso orario, prende una faccina sorridente e la porta ad un compagno, che ancora non ce l'ha, donandogli anche un sorriso vero. Chi lo riceve risponde semplicemente "grazie".

➤ **Realizzazione di cartelloni finali con le parole/simboli gentili (uno per ogni plesso).**

- **SCUOLA PRIMARIA**

Durante le ore curricolari, con il coordinamento del docente responsabile del Progetto, secondo un calendario che sarà fissato e comunicato a breve, i docenti coinvolgeranno tutti i bambini a classi aperte in Aula Magna in giochi educativi secondo la proposta sotto riportata, da considerare quale traccia di riferimento suscettibile di adattamenti/variazioni.

Le classi del plesso *G. Paolo II* parteciperanno all'attività in sede centrale usufruendo del trasporto scolastico.

➤ **Giochi da tavolo in Aula Magna (attività curricolare):**

- **Il dado della gentilezza**

Il gioco consiste nel lanciare un dado a sei facce.

In base al numero uscito sulla faccia del dado si dovranno formare un numero corrispondente di parole gentili in 50 secondi. I partecipanti si sfideranno in gruppi composti da tre.

- **Il gioco dell'oca della gentilezza**

Realizzazione del tabellone con parole e disegni raffiguranti la gentilezza. Muovono le pedine sul tabellone in base al numero lanciato dal dado. Quando la pedina si ferma su una casella normale la squadra per proseguire deve rispondere a una domanda sulla pace. Quando si ferma su una carta azione deve svolgere l'azione segnata dalla carta. Quando arriva ad una casella premio avanza delle caselle indicate. Quando arriva ad una casella punizione indietreggia o salta il turno. Vincono le squadre che arrivano per prime all'arrivo).

- **Il Memory della gentilezza**

Il Memory o gioco delle coppie, è un popolare gioco di carte che richiede concentrazione e memoria. Nel gioco, le carte sono realizzate dai bambini con coppie di disegni raffiguranti gesti gentili oppure con coppie di parole gentili. Inizialmente mescolate e disposte coperte sul tavolo. I



Ministero dell'Istruzione  
dell'Università e della Ricerca



Ministero dell'Istruzione



UNIONE EUROPEA  
Fondo sociale europeo  
Fondo europeo di sviluppo regionale



Scuola ad  
Indirizzo Musicale

Centro  
Accreditato Trinity

Centro Risorse  
Interculturali  
di Territorio

Centro di erogazione  
II CPIA di Altamura

## Istituto Comprensivo "G. Modugno - G. Galilei"

Via Europa Libera, 3 - 70043 Monopoli

Tel: 080/4136144 Fax: 080/4136294

Scuola Polo per l'Handicap

Codice fiscale n. 93423580724

Pec: Baic87300d@pec.istruzione.it

E\_mail: Baic87300d@istruzione.it

giocatori, a turno, scoprono due carte; se queste formano una "coppia", vengono incassate dal giocatore di turno, che può scoprirne altre due; altrimenti, vengono nuovamente coperte e rimesse nella loro posizione originale sul tavolo, e il turno passa al prossimo giocatore. Vince il giocatore che riesce a scoprire più coppie).

- **Origami della gentilezza**

Uno dei due giocatori della coppia dice un numero, da 1 a 10, l'altro giocatore muove avanti e indietro l'origami infilando pollice e indice delle due mani sotto le linguette del gioco costruito in precedenza. Il giocatore che ha deciso il numero, a questo punto indica una parte dell'origami e solleva il triangolo che la copre. Se sotto è scritta una parola gentile, l'origami passa a questo giocatore ed è l'altro compagno a dire un numero. Se invece trova una parola non gentile, il gioco rimane in mano ancora all'altro compagno e di nuovo tocca a lui aprire e chiudere l'origami).

- **SCUOLA SECONDARIA di 1° grado**

I docenti durante le ore curricolari, con il coordinamento del docente responsabile del Progetto, coinvolgeranno tutti gli alunni delle classi secondo la proposta sotto riportata, da considerare quale traccia di riferimento suscettibile di adattamenti/variazioni.

Inoltre, un docente conduttore svolgerà il Laboratorio di fotografia con un piccolo gruppo di alunni, come sotto riportato.

- **Allestimento mostra temporanea (attività curricolare)**

Secondo accordi interni ai Consigli di classe, i docenti interessati coinvolgeranno gli alunni nella realizzazione di cartelloni o altri lavori, possibilmente interdisciplinari, inerenti la tematica della *Gentilezza* e destinati alla pubblica fruizione in una mostra temporanea tramite l'affissione sullo **Spazio a tempo** – nel corridoio 1° piano, con allestimento a cura degli autori.

- **Laboratorio uno scatto per la gentilezza (attività extracurricolare)**

**Attività:** riconoscere e immortalare, attraverso scatti fotografici, azioni gentili effettuate con il linguaggio non verbale.

**Destinatari:** Il docente conduttore selezionerà un piccolo gruppo di alunni interessati e disponibili (circa 8) con i quali, previa autorizzazione da parte dei genitori, realizzerà l'attività in esterno con l'utilizzo dei cellulari degli stessi alunni.

Prodotti finali:

Realizzazione di un prodotto multimediale con gli scatti selezionati, da fruire tramite la trasmissione a schermo.

Allestimento di una piccola mostra fotografica con la stampa di un certo numero di scatti significativi.

**Si confida nella collaborazione dei docenti.**

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

Prof.ssa Antonella DEMOLA

Firma autografa omessa ai sensi dell'art.3 del D.Lgs.n 39/1993