PROGETTO: **GLI EROI DEL FAIRPLAY**

Nell'ambito del **Progetto di Educazione Civica 2025-2026**, le classi quarte hanno svolto prove comuni per competenze volte a valorizzare e valutare il percorso formativo degli alunni. Il tema centrale è stato il *fair play*, affrontato inizialmente attraverso giochi ed attività di educazione motoria; come prova di competenza specifica, agli studenti è stato chiesto di rielaborare e modificare una regola di uno dei giochi sperimentati a scuola.

L'intero progetto è stato flessibilmente declinato e adattato in base alle peculiarità, alle esigenze educative e formative delle singole classi e agli specifici interessi degli alunni. In particolare, nella **Classe 4^B**, si è realizzata un'efficace integrazione tra il percorso di Educazione Civica e il progetto dedicato al fumetto *"Betty B"*, entrambi integrati nel PTOF della Direzione Didattica.

Questa sinergia ha favorito una forte interdisciplinarietà: gli alunni si sono cimentati nell'invenzione di un personaggio originale e nella stesura di una sceneggiatura, successivamente trasposta e rappresentata sotto forma di storia a fumetti. L'attività è stata condotta attraverso il lavoro a piccoli gruppi, all'interno dei quali gli studenti si sono organizzati in modo autonomo e diversificato, valorizzando le attitudini e le caratteristiche individuali dei componenti.

In seguito, le insegnanti hanno raccolto e digitalizzato i fumetti per esplorare insieme alla classe il tema dell'intelligenza artificiale. L'obiettivo era mostrare come l'IA possa trasformare e ricreare nuovi elementi, animando e dando letteralmente vita ai personaggi disegnati dai ragazzi.