



www.coopminerva.org



S.S. Ser.D. Distretto 13

A Tutti i Costi – Incomincio da... 3 – 4° edizione a.s. 2022/2023

Il progetto è rivolto a genitori e insegnanti di bambini dai 3 ai 11 anni.

Il percorso formativo prevede la partecipazione ad un seminario di presentazione e ad un ciclo di incontri in piccolo gruppo (4 incontri di 2 ore). Propone anche un'esperienza di autoformazione guidata e condivisa tra i partecipanti inseriti nel proprio gruppo, sul tema dei social, delle app, dei videogames e delle fruizioni medialì.

I genitori e i docenti che hanno completato il percorso formativo sono invitati a compilare un questionario di valutazione e di gradimento.

Vi riportiamo una tabella dove abbiamo raccolto una sintesi dei voti e dei pareri espressi

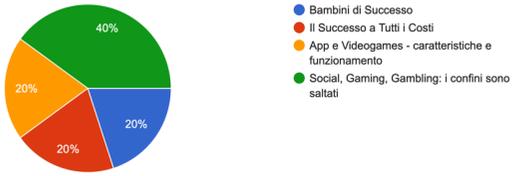
	<i>Che voto dà COMPLESSIVAMENTE all'esperienza fatta, relativamente a tutte le attività del progetto (seminario e percorso di gruppo)</i>	<i>In riferimento agli argomenti proposti nel "Seminario Introduttivo", quale è quello sul quale si è INTERROGATO MAGGIORMENTE? (viene indicata la voce più condivisa tra i partecipanti)</i>	<i>In riferimento agli stimoli proposti nel percorso in "Piccolo Gruppo" quale è quello sul quale si è interrogato maggiormente? (viene indicata la voce più condivisa tra i partecipanti)</i>	<i>PerCorsi in "piccolo gruppo". Quale valore attribuisce a questa esperienza di condivisione e confronto?</i>	<i>CONSIGLIEREBBE di PARTECIPARE alla prossima edizione di "A tutti i Costi" ad altri DOCENTI</i>	<i>CONSIGLIEREBBE di PARTECIPARE alla prossima edizione di "A tutti i Costi" ai GENITORI?</i>
In riferimento a TUTTI i PerCorsi attivati	8,64 la media dei valori espressi in tutti percorsi attivati	<ul style="list-style-type: none"> • App e Videogames - caratteristiche e funzionamento • Social, Gaming, Gambling: i confini sono saltati 	La tecnologia: mettere le mani nei dispositivi e nella rete	8,44 la media dei valori espressi in tutti percorsi attivati	8,9 la media dei valori espressi dai DOCENTI rispetto al consigliare la partecipazione ad altri DOCENTI	9,6 la media dei valori espressi dai DOCENTI rispetto al consigliare la partecipazione ai GENITORI
					9,45 la media dei valori espressi dai GENITORI rispetto al consigliare la partecipazione ad GENITORI e DOCENTI	

Inseriamo qui di seguito i voti e le scelte dei 5 PerCorsi attivati

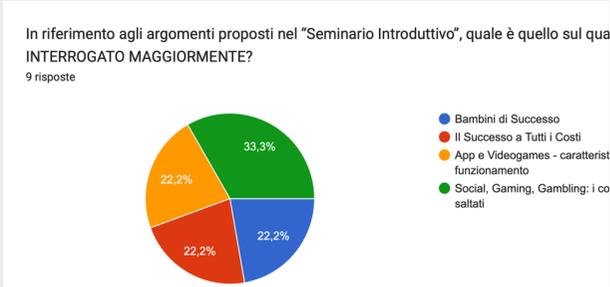
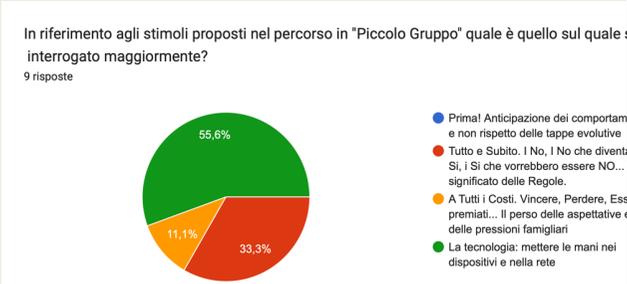
PerCorso 1 – GENITORI (periodo marzo 2023 ore 13.30/15.30)

<p>Che voto dà COMPLESSIVAMENTE all'esperienza fatta, relativamente a tutte le attività del progetto (seminario e percorso di gruppo)</p>	<p>In riferimento agli argomenti proposti nel "Seminario Introduttivo", quale è quello sul quale si è INTERROGATO MAGGIORMENTE? (viene indicata la voce più condivisa tra i partecipanti)</p>	<p>In riferimento agli stimoli proposti nel percorso in "Piccolo Gruppo" quale è quello sul quale si è interrogato maggiormente? (viene indicata la voce più condivisa tra i partecipanti)</p>	<p>PerCorsi in "Piccolo Gruppo". Quale valore attribuisce a questa esperienza di condivisione e confronto?</p>	<p>CONSIGLIEREBBE di PARTECIPARE ad altri GENITORI e DOCENTI nella prossima edizione di "A tutti i Costi"?</p> <p>Selezioni l'item desiderato in una scala da 1 a 10 dove 1 è il valore più basso</p>																				
<p>9,5 la media dei valori espressi</p>	<p>App e Videogames - caratteristiche e funzionamento</p> <p>In riferimento agli argomenti proposti nel "Seminario Introduttivo", quale è quello sul quale si è INTERROGATO MAGGIORMENTE? 6 risposte</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Argomento</th> <th>Percentuale</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bambini di Successo</td> <td>16,7%</td> </tr> <tr> <td>Il Successo a Tutti i Costi</td> <td>16,7%</td> </tr> <tr> <td>App e Videogames - caratteristiche e funzionamento</td> <td>66,7%</td> </tr> <tr> <td>Social, Gaming, Gambling: i confini sono saltati</td> <td>16,7%</td> </tr> </tbody> </table>	Argomento	Percentuale	Bambini di Successo	16,7%	Il Successo a Tutti i Costi	16,7%	App e Videogames - caratteristiche e funzionamento	66,7%	Social, Gaming, Gambling: i confini sono saltati	16,7%	<p>La tecnologia: mettere le mani nei dispositivi e nella rete</p> <p>In riferimento agli stimoli proposti nel percorso in "Piccolo Gruppo" quale è quello sul quale si è interrogato maggiormente? 6 risposte</p>  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Stimolo</th> <th>Percentuale</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Prima! Anticipazione dei comportamenti e non rispetto delle tappe evolutive</td> <td>16,7%</td> </tr> <tr> <td>Tutto e Subito. I No, I No che diventano Sì, i Sì che vorrebbero essere NO... Il significato delle Regole.</td> <td>16,7%</td> </tr> <tr> <td>A Tutti i Costi. Vincere, Perdere, Essere premiati... Il peso delle aspettative e delle pressioni familiari</td> <td>16,7%</td> </tr> <tr> <td>La tecnologia: mettere le mani nei dispositivi e nella rete</td> <td>66,7%</td> </tr> </tbody> </table>	Stimolo	Percentuale	Prima! Anticipazione dei comportamenti e non rispetto delle tappe evolutive	16,7%	Tutto e Subito. I No, I No che diventano Sì, i Sì che vorrebbero essere NO... Il significato delle Regole.	16,7%	A Tutti i Costi. Vincere, Perdere, Essere premiati... Il peso delle aspettative e delle pressioni familiari	16,7%	La tecnologia: mettere le mani nei dispositivi e nella rete	66,7%	<p>8,5 la media dei valori espressi</p>	<p>9,8 la media dei valori espressi</p>
Argomento	Percentuale																							
Bambini di Successo	16,7%																							
Il Successo a Tutti i Costi	16,7%																							
App e Videogames - caratteristiche e funzionamento	66,7%																							
Social, Gaming, Gambling: i confini sono saltati	16,7%																							
Stimolo	Percentuale																							
Prima! Anticipazione dei comportamenti e non rispetto delle tappe evolutive	16,7%																							
Tutto e Subito. I No, I No che diventano Sì, i Sì che vorrebbero essere NO... Il significato delle Regole.	16,7%																							
A Tutti i Costi. Vincere, Perdere, Essere premiati... Il peso delle aspettative e delle pressioni familiari	16,7%																							
La tecnologia: mettere le mani nei dispositivi e nella rete	66,7%																							

PerCorso 2 GENITORI e INSEGNANTI (periodo marzo 2023 ore 17/19)

<p>Che voto dà COMPLESSIVAMENTE all'esperienza fatta, relativamente a tutte le attività del progetto (seminario e percorso di gruppo)</p>	<p>In riferimento agli argomenti proposti nel "Seminario Introduttivo", quale è quello sul quale si è INTERROGATO MAGGIORMENTE? (viene indicata la voce più condivisa tra i partecipanti)</p>	<p>In riferimento agli stimoli proposti nel percorso in "Piccolo Gruppo" quale è quello sul quale si è interrogato maggiormente? (viene indicata la voce più condivisa tra i partecipanti)</p>	<p>PerCorsi in "Piccolo Gruppo". Quale valore attribuisce a questa esperienza di condivisione e confronto?</p>	<p>CONSIGLIEREBBE di PARTECIPARE ad altri GENITORI e DOCENTI nella prossima edizione di "A tutti i Costi"? Selezioni l'item desiderato in una scala da 1 a 10 dove 1 è il valore più basso</p>
<p>8,8 la media dei valori espressi</p>	<p>Social, Gaming, Gambling: i confini sono saltati</p> <p>In riferimento agli argomenti proposti nel "Seminario Introduttivo", quale è quello sul quale si è INTERROGATO MAGGIORMENTE? 10 risposte</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Bambini di Successo ● Il Successo a Tutti i Costi ● App e Videogames - caratteristiche e funzionamento ● Social, Gaming, Gambling: i confini sono saltati 	<p>Tutto e Subito. Il significato delle Regole</p> <p>In riferimento agli stimoli proposti nel percorso in "Piccolo Gruppo" quale è quello sul quale si è interrogato maggiormente? 10 risposte</p>  <ul style="list-style-type: none"> ● Prima! Anticipazione dei comportamenti e non rispetto delle tappe evolutive ● Tutto e Subito. I No, I No che diventano Sì, i Sì che vorrebbero essere NO... Il significato delle Regole. ● A Tutti i Costi. Vincere, Perdere, Essere premiati... Il perso delle aspettative e delle pressioni familiari ● La tecnologia: mettere le mani nei dispositivi e nella rete 	<p>8,5 la media dei valori espressi</p>	<p>9,1 la media dei valori espressi</p>

PerCorso 3 INSEGNANTI (periodo aprile 2023 ore 13.30/15,30)

<p>Che voto dà COMPLESSIVAMENTE all'esperienza fatta, relativamente a tutte le attività del progetto (seminario e percorso di gruppo)</p>	<p>In riferimento agli argomenti proposti nel "Seminario Introduittivo", quale è quello sul quale si è INTERROGATO MAGGIORMENTE? <i>(viene indicata la voce più condivisa tra i partecipanti)</i></p>	<p>In riferimento agli stimoli proposti nel percorso in "Piccolo Gruppo" quale è quello sul quale si è interrogato maggiormente? <i>(viene indicata la voce più condivisa tra i partecipanti)</i></p>	<p>PerCorsi in "piccolo gruppo". Quale valore attribuisce a questa esperienza di condivisione e confronto?</p>	<p>CONSIGLIEREBBE di PARTECIPARE alla prossima edizione di "A tutti i Costi" ad altri DOCENTI</p>	<p>CONSIGLIEREBBE di PARTECIPARE alla prossima edizione di "A tutti i Costi" ai GENITORI?</p>																				
<p>8,6 la media dei valori espressi</p>	<p>Social, Gaming, Gambling: i confini sono saltati</p> <p>In riferimento agli argomenti proposti nel "Seminario Introduittivo", quale è quello sul quale INTERROGATO MAGGIORMENTE? 9 risposte</p>  <table border="1"> <caption>Data for 'Seminario Introduittivo' Pie Chart</caption> <thead> <tr> <th>Argomento</th> <th>Percentuale</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Social, Gaming, Gambling: i confini sono saltati</td> <td>33,3%</td> </tr> <tr> <td>App e Videogames - caratteristiche di funzionamento</td> <td>22,2%</td> </tr> <tr> <td>Il Successo a Tutti i Costi</td> <td>22,2%</td> </tr> <tr> <td>Bambini di Successo</td> <td>22,2%</td> </tr> </tbody> </table>	Argomento	Percentuale	Social, Gaming, Gambling: i confini sono saltati	33,3%	App e Videogames - caratteristiche di funzionamento	22,2%	Il Successo a Tutti i Costi	22,2%	Bambini di Successo	22,2%	<p>La tecnologia: mettere le mani nei dispositivi e nella rete</p> <p>In riferimento agli stimoli proposti nel percorso in "Piccolo Gruppo" quale è quello sul quale si è interrogato maggiormente? 9 risposte</p>  <table border="1"> <caption>Data for 'Piccolo Gruppo' Pie Chart</caption> <thead> <tr> <th>Stimolo</th> <th>Percentuale</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>La tecnologia: mettere le mani nei dispositivi e nella rete</td> <td>55,6%</td> </tr> <tr> <td>Tutto e Subito. I No, I No che diventano Sì, i Sì che vorrebbero essere NO... il significato delle Regole.</td> <td>33,3%</td> </tr> <tr> <td>A Tutti i Costi. Vincere, Perdere. Essere premiati... Il peso delle aspettative e delle pressioni familiari</td> <td>11,1%</td> </tr> <tr> <td>Primal Anticipazione dei comportamenti e non rispetto delle tappe evolutive</td> <td>11,1%</td> </tr> </tbody> </table>	Stimolo	Percentuale	La tecnologia: mettere le mani nei dispositivi e nella rete	55,6%	Tutto e Subito. I No, I No che diventano Sì, i Sì che vorrebbero essere NO... il significato delle Regole.	33,3%	A Tutti i Costi. Vincere, Perdere. Essere premiati... Il peso delle aspettative e delle pressioni familiari	11,1%	Primal Anticipazione dei comportamenti e non rispetto delle tappe evolutive	11,1%	<p>9,1 la media dei valori espressi</p>	<p>9,3 la media dei valori espressi</p>	<p>9,6 la media dei valori espressi</p>
Argomento	Percentuale																								
Social, Gaming, Gambling: i confini sono saltati	33,3%																								
App e Videogames - caratteristiche di funzionamento	22,2%																								
Il Successo a Tutti i Costi	22,2%																								
Bambini di Successo	22,2%																								
Stimolo	Percentuale																								
La tecnologia: mettere le mani nei dispositivi e nella rete	55,6%																								
Tutto e Subito. I No, I No che diventano Sì, i Sì che vorrebbero essere NO... il significato delle Regole.	33,3%																								
A Tutti i Costi. Vincere, Perdere. Essere premiati... Il peso delle aspettative e delle pressioni familiari	11,1%																								
Primal Anticipazione dei comportamenti e non rispetto delle tappe evolutive	11,1%																								

PerCorso 4 INSEGNANTI (periodo aprile 2023 ore 17/19)

<p>Che voto dà COMPLESSIVAMENTE all'esperienza fatta, relativamente a tutte le attività del progetto (seminario e percorso di gruppo)</p>	<p>In riferimento agli argomenti proposti nel "Seminario Introduttivo", quale è quello sul quale si è INTERROGATO MAGGIORMENTE? <i>(viene indicata la voce più condivisa tra i partecipanti)</i></p>	<p>In riferimento agli stimoli proposti nel percorso in "Piccolo Gruppo" quale è quello sul quale si è interrogato maggiormente? <i>(viene indicata la voce più condivisa tra i partecipanti)</i></p>	<p>PerCorsi in "piccolo gruppo". Quale valore attribuisce a questa esperienza di condivisione e confronto?</p>	<p>CONSIGLIEREBBE di PARTECIPARE alla prossima edizione di "A tutti i Costi" ad altri DOCENTI</p>	<p>CONSIGLIEREBBE di PARTECIPARE alla prossima edizione di "A tutti i Costi" ai GENITORI?</p>
<p>8,3 la media dei valori espressi</p>	<p>App e Videogames - caratteristiche e funzionamento</p> <p>In riferimento agli argomenti proposti nel "Seminario Introduttivo", quale è quello sul quale si è INTERROGATO MAGGIORMENTE? 9 risposte</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bambini di Successo ● Il Successo a Tutti i Costi ● App e Videogames - caratteristiche e funzionamento ● Social, Gaming, Gambling: i confini sono saltati 	<p>La tecnologia: mettere le mani nei dispositivi e nella rete</p> <p>In riferimento agli stimoli proposti nel percorso in "Piccolo Gruppo" quale è quello sul quale si è interrogato maggiormente? 9 risposte</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Prima! Anticipazione dei comportamenti e non rispetto delle tappe evolutive ● Tutto e Subito. I No, I No che diventano Si, i Si che vorrebbero essere NO... Il significato delle Regole. ● A Tutti i Costi. Vincere, Perdere, Essere premiati... Il peso delle aspettative e delle pressioni familiari ● La tecnologia: mettere le mani nei dispositivi e nella rete 	<p>8,6 la media dei valori espressi</p>	<p>8,9 la media dei valori espressi</p>	<p>9,9 la media dei valori espressi</p>

PerCorso 6 INSEGNANTI (periodo maggio 2023 ore 17/19)

<p>Che voto dà COMPLESSIVAMENTE all'esperienza fatta, relativamente a tutte le attività del progetto (seminario e percorso di gruppo)</p>	<p>In riferimento agli argomenti proposti nel "Seminario Introduttivo", quale è quello sul quale si è INTERROGATO MAGGIORMENTE? <i>(viene indicata la voce più condivisa tra i partecipanti)</i></p>	<p>In riferimento agli stimoli proposti nel percorso in "Piccolo Gruppo" quale è quello sul quale si è interrogato maggiormente? <i>(viene indicata la voce più condivisa tra i partecipanti)</i></p>	<p>PerCorsi in "piccolo gruppo". Quale valore attribuisce a questa esperienza di condivisione e confronto?</p>	<p>CONSIGLIEREBBE di PARTECIPARE alla prossima edizione di "A tutti i Costi" ad altri DOCENTI</p>	<p>CONSIGLIEREBBE di PARTECIPARE alla prossima edizione di "A tutti i Costi" ai GENITORI?</p>																				
<p>8 la media dei valori espressi</p>	<p>Social, Gaming, Gambling: i confini sono saltati</p> <p>In riferimento agli argomenti proposti nel "Seminario Introduttivo", quale è quello sul quale si è INTERROGATO MAGGIORMENTE? 6 risposte</p>  <table border="1"> <caption>Data for 'Seminario Introduttivo' Pie Chart</caption> <thead> <tr> <th>Argomento</th> <th>Percentuale</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bambini di Successo</td> <td>16,7%</td> </tr> <tr> <td>Il Successo a Tutti i Costi</td> <td>33,3%</td> </tr> <tr> <td>App e Videogames - caratteristiche e funzionamento</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>Social, Gaming, Gambling: i confini sono saltati</td> <td>16,7%</td> </tr> </tbody> </table>	Argomento	Percentuale	Bambini di Successo	16,7%	Il Successo a Tutti i Costi	33,3%	App e Videogames - caratteristiche e funzionamento	50%	Social, Gaming, Gambling: i confini sono saltati	16,7%	<p>La tecnologia: mettere le mani nei dispositivi e nella rete</p> <p>In riferimento agli stimoli proposti nel percorso in "Piccolo Gruppo" quale è quello sul quale si è interrogato maggiormente? 6 risposte</p>  <table border="1"> <caption>Data for 'Piccolo Gruppo' Pie Chart</caption> <thead> <tr> <th>Stimolo</th> <th>Percentuale</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Prima! Anticipazione dei comportamenti e non rispetto delle tappe evolutive</td> <td>16,7%</td> </tr> <tr> <td>Tutto e Subito. Relazioni Educative e Apprendimento. Le regole a scuola per i compiti a casa</td> <td>16,7%</td> </tr> <tr> <td>A Tutti i Costi a Scuola. Ritornare sui banchi di scuola: il peso delle aspettative di successo e le pressioni...</td> <td>16,7%</td> </tr> <tr> <td>La tecnologia: mettere le mani nei dispositivi e nella rete</td> <td>83,3%</td> </tr> </tbody> </table>	Stimolo	Percentuale	Prima! Anticipazione dei comportamenti e non rispetto delle tappe evolutive	16,7%	Tutto e Subito. Relazioni Educative e Apprendimento. Le regole a scuola per i compiti a casa	16,7%	A Tutti i Costi a Scuola. Ritornare sui banchi di scuola: il peso delle aspettative di successo e le pressioni...	16,7%	La tecnologia: mettere le mani nei dispositivi e nella rete	83,3%	<p>7,5 la media dei valori espressi</p>	<p>8,5 la media dei valori espressi</p>	<p>9,2 la media dei valori espressi</p>
Argomento	Percentuale																								
Bambini di Successo	16,7%																								
Il Successo a Tutti i Costi	33,3%																								
App e Videogames - caratteristiche e funzionamento	50%																								
Social, Gaming, Gambling: i confini sono saltati	16,7%																								
Stimolo	Percentuale																								
Prima! Anticipazione dei comportamenti e non rispetto delle tappe evolutive	16,7%																								
Tutto e Subito. Relazioni Educative e Apprendimento. Le regole a scuola per i compiti a casa	16,7%																								
A Tutti i Costi a Scuola. Ritornare sui banchi di scuola: il peso delle aspettative di successo e le pressioni...	16,7%																								
La tecnologia: mettere le mani nei dispositivi e nella rete	83,3%																								