

# PIANO SCUOLA DIGITALE

SIRMIONE 2018/2019



**UN NUOVO  
ANNO DI  
SPERIMENTAZIONE  
DIDATTICA  
INSIEME**

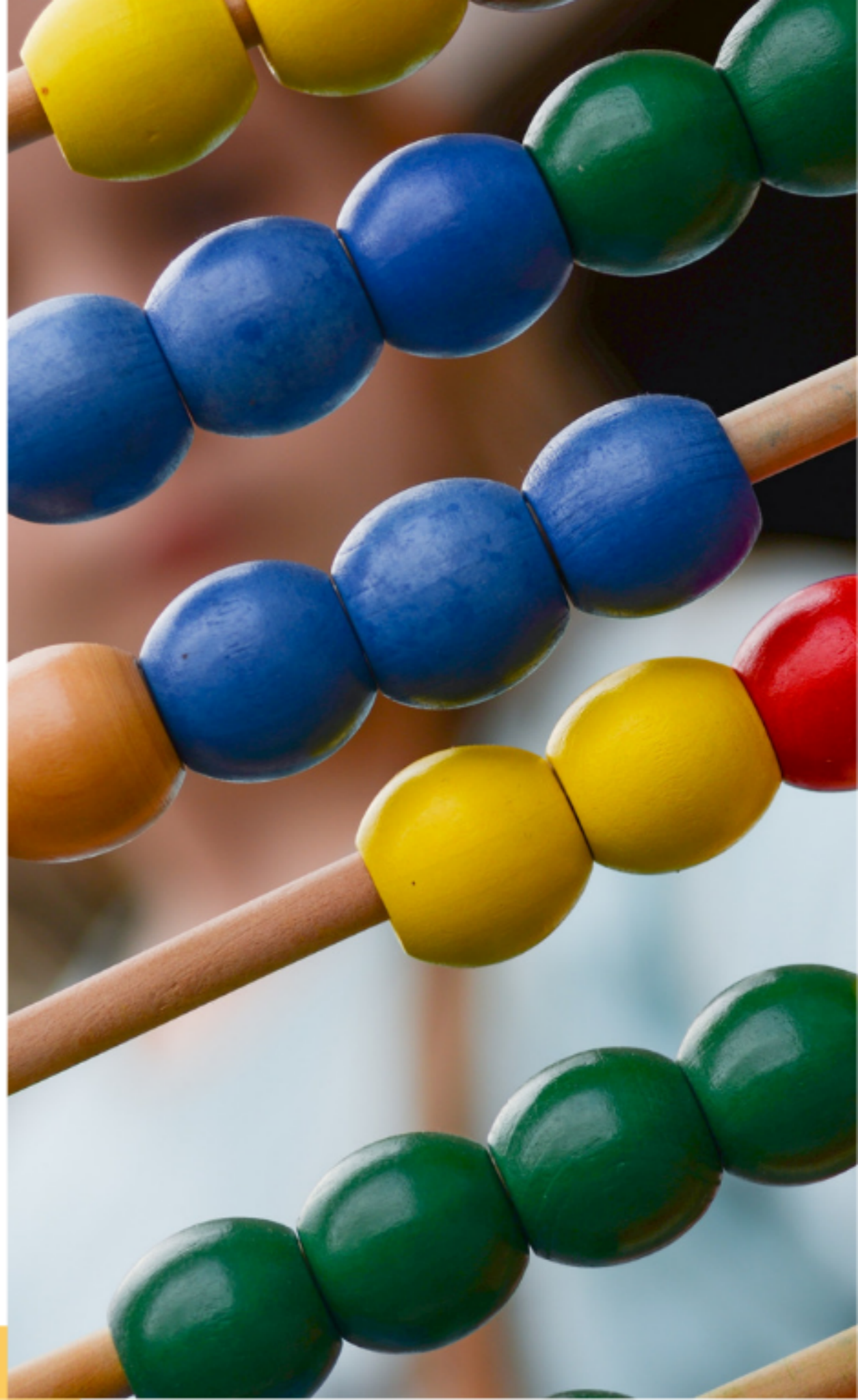


# IL PIANO

● Il **mondo della scuola** è in continua **evoluzione**

● **Nuovi strumenti** per **aiutare gli insegnanti** nella loro missione

Aiutare le **nuove generazioni** a diventare **cittadini consapevoli del mondo.**



# COMPETENZE



**COLLABORAZIONE**



**CRITICA**



**COMUNICAZIONE**



**CREATIVITÀ**

# INSEGNANTI



“La scelta di un giovane dipende dalla sua inclinazione, ma anche dalla fortuna di incontrare un grande maestro.”

**Rita Levi Montalcini**

LABORATORI  
PROGETTATI SU  
ARGOMENTI DEL  
**PROGRAMMA  
SCOLASTICO**

**MATERIALI DIGITALI**  
GIÀ **PRONTI** DA POTER  
UTILIZZARE IN CLASSE

**ASSISTENZA E  
SUPPORTO DEI TUTOR**  
PER LA DIDATTICA  
DIGITALE

# RAGAZZI



"L'importante non è quello che trovi alla fine di una corsa. L'importante è quello che provi mentre corri."

**Notte prima degli esami**

UTILIZZATORI  
CONSAPEVOLI DI  
TABLET E COMPUTER

IMPARARE  
DIVERTENDOSI

DA FRUITORI A  
CREATORI DI  
CONTENUTI DIGITALI

# LA SCUOLA



"Un bambino,  
un insegnante, un libro e  
una penna  
possono cambiare il mondo"

**Malala Yousafzai**

**UN LABORATORIO  
ATTREZZATO** CON LE  
**ULTIME TECNOLOGIE**  
DA UTILIZZARE PER LE  
**ATTIVITA' DIDATTICHE**

**AGGIORNAMENTO  
CONTINUO** DELLE  
ULTIME NOVITA' DEL  
**MONDO DELLA  
DIDATTICA DIGITALE**

**SUPPORTO** PER  
L'UTILIZZO DEGLI **IPAD**  
**A SCUOLA**



# OBIETTIVI

- UTILIZZO CONSAPEVOLE DI TABLET E COMPUTER
- SUPPORTARE LA **SCUOLA NELLA RIVOLUZIONE DIGITALE**
- RISCOPRIRE IL **PIACERE DI INSEGNARE E LA GOIA DI IMPARARE**
- ACQUISIZIONE DELLE **SOFT SKILL**







# ORGANIZZAZIONE

I **laboratori** vengono organizzati **a moduli**.

I moduli sono i seguenti:

- introduzione al mondo digitale
- App per la didattica
- Multimedialità
- Storytelling
- Presentazioni digitali
- Pensiero computazionale: coding e robotica

Alcuni laboratori prevedono delle **uscite sul territorio**.

# PIANO SCUOLA DIGITALE

## Scuola secondaria

SIRMIONE 2018/2019



Comune  
di Sirmione



sirmione**SERVIZI**

**OneLab**  
laboratorio d'innovazione

**01**

**CYBERBULLISMO**

**02**

**PROTEGGIAMO IL NOSTRO  
AMBIENTE: LABORATORIO DI  
SCIENZE ED ECOLOGIA**

**03**

**CASTELLI SUL GARDA**

**04**

**NAVIGATORI E POESIA**

**05**

**QUANDO HITLER RUBÒ  
IL CONIGLIO ROSA**

**06**

**IL DIRITTO DI CONTARE**

# LABORATORI PER TUTTI

2018/2019

# CYBERBULLISMO

Questo progetto prevede da una parte **l'analisi** da parte dei ragazzi del fenomeno del **bullismo**, dall'altra l'acquisizione di **competenze** relative al **giornalismo**, allo **storytelling** e agli **strumenti multimediali**.

I ragazzi impareranno ad analizzare un'opera, attraverso interviste e filmati e con la redazione di un piccolo giornali.

In seguito procederanno a **realizzare un racconto** ambientato nel mondo digitale sul cyberbullismo, attraverso gli strumenti che riterranno più idonei: un racconto, una canzone, una piccola clip, una presentazione, un breve digital book.

**Materia:** italiano e educazione civica



## STEP 1

## STEP 2

## STEP 3

## STEP 4

## STEP 5

## STEP 6

La bolla di Sapone e il libro: "Cyberbulli al tappeto"

Bullismo e cyberbullismo



Come difendersi dai cyberbulli



Laboratorio di storytelling



Il nostro tg: montaggio video



Presentazione laboratorio

**LABORATORI  
PER LE CLASSI  
PRIME**

**2018/2019**



# CASTELLI SUL GARDA

Scopriamo **il nostro castello** e le **fortificazioni medioevali** attraverso un **viaggio nella storia** che ci porterà a **costruire castelli**, scoprire i loro **segreti e i suoi abitanti**, i protagonisti che lo hanno visitato, ad **assediare una fortificazione** e a raccontare la nostra Rocca, con **presentazioni digitali**, robot per **costruire le macchine da guerra** e **video per narrare la storia** della nostra Rocca.

**Materie:** storia, italiano e matematica per pensiero computazionale.



## STEP 1

## STEP 2

## STEP 3

## STEP 4

## STEP 5

## STEP 6

Alla scoperta  
dei castelli

Costruisci il tuo  
castello e  
scopri i suoi  
segreti

Lego Wedo  
per conoscere  
le macchine  
d'assedio  
medioevali

Uscite sul  
territorio per  
scoprire il  
castello

Montaggio  
video

Presentazione  
laboratorio



**LABORATORI  
PER LE CLASSI  
SECONDE**

**2018/2019**

# NAVIGATORI E POESIA

Sulle orme dei **grandi navigatori ed esploratori** come Marco Polo, Cristoforo Colombo, Ferdinando Magellano, James Cook, accompagnati dalle loro **mappe**, dalle loro navi e dalla **poesia**.

Scopriremo **i grandi navigatori**, tratteremo **le loro rotte con i robot**, ci imbarcheremo in **un viaggio nel tempo**, tra musica e poesia e **troveremo nuovi continenti** e terre inesplorate.

**Materie:** storia, italiano, geografia, musica e matematica per pensiero computazionale.



## STEP 1

## STEP 2

## STEP 3

## STEP 4

## STEP 5

## STEP 6

Io navigo e tu?  
I grandi navigatori ed esploratori del passato.

Navi e navigatori



Costruiamo la nostra mappa e scopriamo le rotte dei grandi navigatori.



L'incanto del viaggio: tra poesia e musica, il laboratorio di garage band



Montaggio video



Presentazione laboratorio



**LABORATORI  
PER LE CLASSI  
TERZE**

Judith Kerr

## QUANDO HITLER RUBO' IL CONIGLIO ROSA

Il progetto parte dal libro “Quando Hitler rubò il coniglio rosa” e ha come tema centrale non solo **l'olocausto**, ma le **vicende** degli **esuli** e dei **profughi**.

Il progetto si divide nelle seguenti fasi:

1. **lettura** del libro
2. **ricerca** del materiale sul periodo storico, sui fatti avvenuti e sulla geografia europea
3. **intervista** ai ragazzi delle superiori che sono andati in visita ai campi di concentramento
4. realizzazione dei **diari digitali**.

## QUANDO HITLER RUBÒ IL CONIGLIO ROSA



## STEP 1

## STEP 2

## STEP 3

## STEP 4

## STEP 5

## STEP 6

Caccia al tesoro in biblioteca



Viaggio nella storia: i primi del novecento



Il mio diario digitale



Intervista ai ragazzi della giornata della memoria



Montaggio video



Presentazione laboratorio



## IL DIRITTO DI CONTARE

L'incredibile storia di come Katherine Johnson e le sue colleghe riuscirono a mandare l'uomo nello spazio grazie ai loro calcoli matematici e alla loro perseveranza, nel periodo in cui le discriminazioni razziali erano fortissime. I ragazzi attraverso la storia di queste donne affronteranno un **viaggio nella storia**: le prime campagne per l'uguaglianza di **Martin Luther King**, i **viaggi nello spazio**, la rivalità tra **USA** e la **Russia**. Non solo, scopriranno quanto è importante la matematica e le materie scientifiche, quanto possono essere affascinanti.

Obiettivo del laboratorio: **realizzare un tg dell'epoca** (anche in inglese se c'è la partecipazione dell'insegnante di inglese).

**Materie:** storia, italiano, scienze, matematica, inglese



## STEP 1

## STEP 2

## STEP 3

## STEP 4

## STEP 5

## STEP 6

Visione del film e ricerca delle informazioni

Google

Scopriamo gli anni '60



Lanciamo il nostro razzo nello spazio



Tra diritti civili e conquista dello spazio: raccontiamo gli anni 60



Il tg dell'epoca



Presentazione laboratorio

# PIANO SCUOLA DIGITALE

## Scuola Primaria

SIRMIONE 2018/2019

**01**

**I NOSTRI PESCATORI:  
STORIE TRA CANNETI E ONDE**

**02**

**LE PIETRE RACCONTANO**

**03**

**DIDATTICA DIGITALE**

# I NOSTRI PESCATORI: STORIE TRA CANNETI E ONDE

Il progetto per il 2018 relativo alla scuola primaria consiste nella scoperta e nel racconto di un'antica tradizione lacustre: la pesca.

Il lavoro porterà i bambini a cercare informazioni sia da fonti indirette, come i libri, sia da fonti dirette come i pescatori, che verranno intervistati e filmati dai bambini stessi.

La figura del pescatore sarà al centro di una serie di argomenti multidisciplinari, come la flora e la fauna del lago, le tecniche di pesca, le imbarcazioni, il lago e i venti, potendo lavorare sia in scienze, italiano, storia, inglese.



## STEP 1

Percorso digitale sui pesci o gli uccelli



## STEP 2

Trova la tua strada: trova la mia strada: sphero e robotica



## STEP 3

Presentazioni digitali



## STEP 4

Giornata alla casa dei pescatori con attività interattive e intervista ai pescatori



## STEP 5

Montaggio video



## STEP 6

Presentazione laboratorio

## LE PIETRE RACCONTANO

Cosa possono raccontarci le pietre che formano il castello, la villa romana, il borgo, le chiese, le pietre della Giamaica o i sassi delle spiagge? Cosa hanno visto e cosa possono svelarci?

I ragazzi scopriranno il loro territorio, raccoglieranno il materiale relativo ad un determinato luogo e poi lo potranno raccontare attraverso un video racconto o un manufatto digitale.

Anche questo laboratorio può essere declinato per diverse materie: storia, italiano, scienze, inglese.



## STEP 1

Il nostro territorio:  
argille, pietre e monumenti



## STEP 2

Trova la tua strada: trova la mia strada:  
sphero e robotica



## STEP 3

Presentazioni digitali



## STEP 4

Uscita sul territorio per scoprire il proprio monumento



## STEP 5

Montaggio video

## STEP 6

Presentazione laboratorio



# DIDATTICA DIGITALE E IL LABORATORIO

Le attività digitali si possono **declinare per le diverse materie**, in modo da costruire il laboratorio in base alla classe e alle sue peculiarità.

Inoltre **il laboratorio di Onelab è aperto** tutti i pomeriggi **dal lunedì al venerdì dalle 14.00 alle 18.00** per far toccare con mano ai bambini e ai ragazzi le potenzialità del digitale e realizzare compiti su supporti informatici.

Per **garantire la disponibilità della postazione** è necessario **prenotare**, contattando il laboratorio al numero 030/916366 interno 50 o scrivendo a [onelab@sirmioneservizi.it](mailto:onelab@sirmioneservizi.it).



RICERCA

PENSIERO  
COMPUTAZIONALE

MULTIMEDIALITÀ

COLLABORAZIONE

COMUNICAZIONE

CREATIVITÀ



**THANK YOU**

for your time!

