



CATALOGO DELLE ATTIVITÀ EDUCATIVE E FORMATIVE

ABC Digitale - Open Group Coop. Soc.

Mura di Porta Galliera 1/2A
40126 Bologna
Tel: 051242557



www.abc-digitale.it



abcdigitale@opengroup.eu



ABC Digitale



@abcdigitale
#abcdigitale



@abcdigitale
#abcdigitale



ABC Digitale

ABC Digitale

Cultura ed educazione digitale

Comunicazione, Educazione e Media (analogici e digitali) sono nel DNA di Open Group che pone al centro del programma **ABC Digitale** l'attenzione alla **cittadinanza**. In una società in costante cambiamento, con l'attenzione rivolta da un lato al benessere e dall'altro allo sviluppo, ha spinto la comunità Europea ad intrecciare cittadinanza e **apprendimento permanente**. All'interno di questa cornice il digitale svolge un ruolo centrale. Il suo carattere pervasivo rispetto agli ambienti di vita e il suo essere strumento di definizione di nuovi contesti di vita, ci hanno portato a sviluppare un percorso che possa accompagnare la comunità in questo nuovo orizzonte. Le **competenze digitali** si configurano come una delle otto competenze chiave per l'apprendimento permanente. In linea con il quadro di riferimento europeo, la proposta laboratoriale **ABC Digitale** rivolta agli studenti dei diversi gradi scolastici e ai bambini

della scuola dell'infanzia, iscrive, dunque, le competenze digitali in questa cornice più ampia di accessibilità e diritto di cittadinanza mettendo al centro la persona e i suoi bisogni: *essere informata, interagire, esprimersi, proteggersi, gestire situazioni problematiche*. Ogni laboratorio realizzato prevede l'acquisizione di competenze digitali riferendosi al framework europeo DigComp 2.0.

Framework europeo DigComp 2.0

21 competenze digitali suddivise in 5 aree tematiche



Informazione e data literacy

- Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- Gestire dati, informazioni e contenuti digitali



Comunicazione e collaborazione

- Interagire attraverso le tecnologie digitali
- Condividere attraverso le tecnologie digitali
- Impegnarsi nella cittadinanza tramite le tecnologie digitali
- Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- Netiquette
- Gestire la propria identità digitale



Creazione di contenuti digitali

- Sviluppare contenuti digitali
- Integrare e rielaborare contenuti digitali
- Copyright e licenze
- Programmazione



Sicurezza

- Proteggere i dispositivi
- Proteggere i dati personali e la privacy
- Tutelare la salute e il benessere
- Proteggere l'ambiente



Problem solving

- Risolvere problemi tecnici
- Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche
- Usare creativamente le tecnologie digitali
- Identificare i gap di competenza digitale



Area informazione e data literacy

Cercare, valutare, selezionare e memorizzare le informazioni sono competenze fondamentali della società odierna. Evoluzione della tradizionale Media Education, i processi di accompagnamento allo sviluppo delle competenze nella relazione con i media hanno traghettato processi di formazione ormai consolidati all'interno dei nuovi ambienti digitali. Come ricercare fonti attendibili? Quale consapevolezza dei rischi e come salvare e archiviare i contenuti multimediali? Queste alcune domande per iniziare ad addentrarsi in modo consapevole nel mondo dell'informazione sul web.

LABORATORI

- ◆ **INFO.WEB: ALLA RICERCA DELLE FONTI**
- ◆ **IMMAGINI CHE FANNO NOTIZIA**





Info.Web: alla ricerca delle fonti

Come possiamo filtrare e trovare fonti attendibili sul web? Quali canali di ricerca sono più utili per le informazioni che si vogliono trovare? Sulla rete diventa sempre più complicato trovare la fonte della notizia o capire quali informazioni possiamo considerare attendibili. I ragazzi saranno “ricercatori” speciali per un giorno, alla ricerca delle fonti e delle informazioni attendibili, dovranno quindi valutare, filtrare e documentare attraverso la costruzione di un blog, un ambiente digitale per riflettere sull'esperienza fatta e trasformarla in un apprendimento significativo.

DESTINATARI	Scuola secondaria di I grado
DURATA	2 incontri da 2 ore
COSTO	200 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area informazione e data literacy	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali; Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
Area Creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali



Immagini che fanno notizia

Imparare a *leggere le immagini* che costantemente circondano il quotidiano dei ragazzi. Come viene rappresentata la notizia attraverso le immagini, chi le sceglie e quali intenzioni comunicative esistono dietro le immagini? (commerciali, di sensibilizzazione, influenza di costume, ecc..). I ragazzi saranno guidati attraverso un percorso che ha l'obiettivo di favorire una cultura dell'immagine che abbia un approccio attivo. Le news selezionate dai ragazzi saranno analizzate, decodificate ed elaborate, realizzando attraverso la ricerca delle immagini uno slideshow della notizia dal loro punto di vista.

DESTINATARI	Scuola secondaria di I e II grado
DURATA	2 incontri da 2 ore
COSTO	200 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area informazione e data literacy	Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
Area Creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali



Area comunicazione e collaborazione

Interagire con le tecnologie, condividere informazioni e contenuti, impegnarsi nella cittadinanza online, collaborare attraverso i canali digitali, la netiquette (galateo nel web), gestire l'identità digitale. Gli ambienti digitali così come gli altri spazi di vita, portano con sé regole e copioni di comportamento per lo scambio e la comunicazione all'interno della comunità che li abita. Il digitale integra e si sovrappone agli altri contesti: decodificarne i codici significa gestirne i processi in modo consapevole e attivo.

LABORATORI

- ◆ **CI SENTIAMO SU WHATSAPP**
- ◆ **PIACERE, MI WEB.PRESENTO**
- ◆ **NETIQUETTE: SCRIVO IN MAIUSCOLO SOLO SE URLO**
- ◆ **INTEGRI@MOCI**





Ci sentiamo su WhatsApp

La chat, i social network, WhatsApp, senza orientamenti da parte di figure adulte possono diventare un canale di comunicazione confuso con dinamiche non semplici da gestire. Il laboratorio vuole favorire un uso più consapevole e critico delle comunicazioni digitali, promuovendo dinamiche di gruppo costruttive sia offline che online e prevenendo fenomeni di prevaricazione ed esclusione.

DESTINATARI	Scuola secondaria di I grado
DURATA	2 incontri da 2 ore
COSTO	200 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area comunicazione e collaborazione	Interagire attraverso le tecnologie digitali; netiquette
Area sicurezza	Proteggere i dati personali e la Privacy



Piacere, mi WEB.PRESENTO

La creazione di un profilo rappresenta il primo momento di narrazione del sé in rete. Nickname, foto, immagini, citazioni preferite, stati, commenti, hashtag e video parlano di noi, della nostra vita, di chi siamo e di chi vogliamo diventare. Il percorso intende porre l'attenzione sull'identità digitale che i ragazzi creano sui social network e sul web in generale; che immagine trasmettono? Quali accorgimenti e impostazioni sono utili per *curare* il proprio profilo online?

DESTINATARI	Scuola secondaria di I grado
DURATA	2 incontri da 2 ore
COSTO	200 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area comunicazione e collaborazione	Gestire la propria identità digitale; Collaborare attraverso le tecnologie digitali
Area sicurezza	Proteggere i dati personali e la Privacy



Netiquette: scrivo in maiuscolo solo se urlo

Essere cyber-competenti significa imparare codici di comunicazione considerando gli altri interlocutori al di là dello schermo, creando ambienti digitali dove condividere e comunicare sia civile e corretto. Il percorso vuole proporre la conoscenza dei codici comportamentali negli ambienti digitali per favorire il reciproco rispetto tra gli utenti, migliorando la qualità del dialogo ed evitando inutili incomprensioni.

DESTINATARI	Scuola secondaria di I e II grado
DURATA	2 incontri da 2 ore
COSTO	200 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area comunicazione e collaborazione	Netiquette



Integri@moci

Il percorso promuove l'integrazione all'interno del gruppo, utilizzando i dispositivi digitali, software e programmi come strumenti e canali di comunicazione utili a diminuire distanze invisibili e smontare pregiudizi. Il linguaggio digitale comune ad ogni studente diventa il linguaggio attraverso il quale si sviluppano opportunità di integrazione e scambio.

DESTINATARI	Scuola secondaria di I grado
DURATA	2 incontri da 2 ore
COSTO	200 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area comunicazione e collaborazione	Interagire attraverso le tecnologie digitali



Area creazione di contenuti digitali

Sviluppare contenuto, integrare e rielaborare, conoscere le norme relative al copyright e licenze, comprendere i principi della programmazione e saper applicare impostazioni, modifiche a programmi, software, strumenti. La società attuale ha superato da tempo la distinzione tra produttore e consumatore di contenuti, dal lettore che si fa autore di un blog, all'utente che diventa *formatore* in tutorial autoprodotti e caricati su Youtube. Alla consapevolezza delle norme si affianca dunque la necessità di conoscere processi, possibilità e funzionamento degli spazi digitali con responsabilità dei contenuti prodotti.

LABORATORI

- ◆ UN DITINO SULLO SCHERMO: « *TOC TOC..C'E' QUALCUNO?* »
- ◆ TRA CARTA E DIGIT@LE
- ◆ INSIEME TRA CARTA E DIGIT@LE
- ◆ IO RACCONTO: DIGITALE STORYTELLING
- ◆ UNA STORIA CHE SI MUOVE
- ◆ PROGRAMMA ERGO PENSO
- ◆ NAVIGATORI IN ERBA
- ◆ LIBRERIA.NET
- ◆ BOOKTRAILER CREATIVI
- ◆ WEB.RADIO.LAB
- ◆ NON SOLO SOCIAL NETWORK
- ◆ EM0ZIONI&DIGITALE



Un ditino sullo schermo: “toc toc.. c’è qualcuno?”

Con la macchina fotografica e tablet *a specchio* per giocare e scoprire con la fotografia la propria immagine riflessa sullo schermo. Attraverso attività individuali e di gruppo finalizzate all’osservazione e alla conoscenza di sé e degli altri, i bambini saranno guidati gradualmente alla prima conoscenza dello strumento, utilizzando la fotocamera e applicazioni di editing foto per colorare e ritagliare la propria immagine. Attività diversificate come la lettura di storie e racconti, la sperimentazione pratica dello strumento e momenti ludico-espressivi con l’immagine corporea, saranno finalizzati ad acquisire maggiore consapevolezza di sé e degli altri.

DESTINATARI	Scuola dell’infanzia
DURATA	2 incontri da 45 min
COSTO	160 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali



Tra carta e digit@le

Un percorso laboratoriale dove i nuovi linguaggi digitali e quelli tradizionali si uniscono per proporre ai più piccoli attività ludico-creative legate alla lettura, all’arte, alla natura e alla scoperta del corpo e delle emozioni. Attraverso l’uso di app editing-video e photo il laboratorio dedicato ai più piccoli renderà i bambini autori creativi di storie ed immagini.

DESTINATARI	Scuola dell’infanzia Scuola primaria (I e II classi)
DURATA	4 incontri da 1 ora
COSTO	300 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali



Io racconto: digital storytelling

Laboratorio autobiografico attraverso l’uso del digital storytelling. La narrazione da sempre rappresenta per il genere umano un’attività naturale, inevitabile e necessaria. Le storie aiutano a mettere in ordine i nostri pensieri e ad organizzarli in modo chiaro, comprensibile, comunicabile. Si tratta contemporaneamente di un atto creativo, dialogico e cognitivo-riflessivo. Oggi la narrazione acquisisce forme nuove e complesse, una di queste è il Digital Storytelling.

DESTINATARI	Scuola primaria
DURATA	2 incontri da 2 ore
COSTO	200 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali



Una storia che si muove

I personaggi dei racconti letti dai bambini tramite la tecnica dello *stop motion* prenderanno vita grazie alla loro creatività e manualità generando nuove storie e narrazioni. Il laboratorio prevede in complementarietà alle tecniche tradizionali, l'utilizzo di tablet e app specifiche per la produzione video. I bambini realizzeranno un mini cartoon animato, il loro racconto in digitale.

DESTINATARI	Scuola primaria
DURATA	2 incontri da 2 ore
COSTO	200 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali



Programmo ergo penso

I bambini saranno protagonisti di un'esperienza di apprendimento creativo attraverso tecniche tradizionali e digitali; inizieranno ad insegnare al computer a pensare, comprendendo meglio come pensano loro stessi (Papert, 1980. Mindstorms). Saranno utilizzati principalmente due strumenti: il software, attraverso i quali i bambini giocando faranno esperienza di programmazione, e il blog per documentare la loro esperienza.

DESTINATARI	Scuola primaria (III, IV, V classi)
DURATA	4 incontri da 2 ore
COSTO	400 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali; Programmazione



Navigatori in erba

Outdoor education e digitale. I bambini, attraverso i dispositivi digitali, possono ampliare il loro sguardo sul mondo arricchendolo di nuovi e diversi significati. Il percorso sollecita e promuove la creatività, la curiosità, l'esplorazione; bisogni indispensabili in questa fascia d'età. I tablet, le macchine fotografiche digitali, il proiettore saranno gli strumenti privilegiati che supporteranno laboratori creativi, esperienziali in cui il "fuori" sarà il protagonista. Gli incontri contribuiscono a documentare l'attività poichè si produrranno degli elaborati cartacei e digitali da utilizzare in seguito.

DESTINATARI	Scuola dell'infanzia
DURATA	3 incontri da 1 ora
COSTO	150 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali



Libreria.net

Scoprire nuove letture e confrontarsi con altri lettori con gusti simili ai propri, produrre e condividere riassunti, recensioni e commenti sui libri letti, costruire la propria biblioteca virtuale per condividerla, lavorare in gruppo, anche per scopo, didattici attraverso l'uso delle piattaforme per il social reading.

DESTINATARI	Scuola secondaria di I e II grado
DURATA	1 incontro da 2 ore
COSTO	100 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali
Area comunicazione collaborazione	Condividere attraverso tecnologie digitali



Booktrailer creativi

Il booktrailer è un breve video multimediale, simile al trailer cinematografico, che nasce come strumento di promozione editoriale in Internet. Attraverso parole, musiche e soprattutto immagini, sintetizza il contenuto del libro, cercando di ricrearne l'atmosfera. Il messaggio del libro viene presentato in pochi minuti attraverso il medium più fruibile per eccellenza, il video. Il percorso laboratoriale, utilizzando dispositivi e applicazioni digitali, ha il fine di realizzare dei mini booktrailer di presentazione dei libri letti dai ragazzi.

DESTINATARI	Scuola secondaria di I e II grado
DURATA	2 incontri da 2 ore
COSTO	200 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali



Web.radio.lab

Laboratorio per l'acquisizione delle tecniche e delle modalità della messa in onda radiofonica e la creazione di una web radio con linguaggi e strumenti specifici. Dagli esercizi di ascolto e di analisi di trasmissioni radiofoniche via etere e via web, alle tecniche di registrazione, editing e montaggio audio; dalla costruzione della piattaforma di trasmissioni on line, all'utilizzo dei social network, dalla scrittura radiofonica all'ideazione di format, fino alla trasmissione di un programma radiofonico.

DESTINATARI	Scuola secondaria di I e II grado
DURATA	6 incontri da 2 ore
COSTO	700 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali



Redazione multimediale

Il laboratorio sarà condotto attraverso la creazione di una redazione web per insegnare ai ragazzi i fondamenti della professione giornalistica: come si scrive un articolo, come si prepara un'intervista, come ci si documenta, come si individuano le fonti on line, come si comunica. Verranno utilizzati diversi linguaggi: radiofonico, foto-videografico, narrativo e giornalistico, attraverso la realizzazione di un blog.

DESTINATARI	Scuole secondarie di I e II grado
DURATA	4 incontri da 2 ore
COSTO	500 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali;
Area informazione	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali; Valutare dati, informazioni e contenuti digitali



Non solo social network

Riflettere sull'uso creativo dei social media evidenziandone gli aspetti positivi e ludici. Il laboratorio prevede di giocare con la narrazione e la creatività attraverso Twitter, portando i ragazzi a doversi concentrare e adottare delle scelte, selezionando i contenuti con criterio e creatività. Inoltre durante il percorso i ragazzi rifletteranno sulle possibili modalità di utilizzo dei social network più frequentati: Facebook, Instagram, Snapchat, ecc.. e le strategie comunicative di chi li governa.

DESTINATARI	Scuole secondarie di I e II grado
DURATA	2 incontri da 2 ore
COSTO	200 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali
Area informazione e data literacy	Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
Area comunicazione e collaborazione	Interagire attraverso le tecnologie digitali



Emozioni & digitale

Come possono essere espresse le emozioni nella comunicazione digitale? Riflettere e stimolare la capacità di riconoscerle in sé e negli altri, esprimendole in modo ludico e digitalmente creativo è l'obiettivo di questo laboratorio. Il laboratorio si propone di accompagnare all'utilizzo del digitale come strumento integrativo della comunicazione, della socializzazione e dell'apprendimento tradizionale guidando i giovanissimi a imparare giocando con i colori, le immagini e realizzando il loro slideshow delle emozioni da raccontare, da condividere e preservare.

DESTINATARI	Scuola dell'infanzia Scuola primaria
DURATA	2 incontri da 2 ore
COSTO	160 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali
Area comunicazione e collaborazione	Interagire con le tecnologie digitali



#on. Reporter a scuola

Essere cittadini consapevoli significa anche vivere in maniera partecipata la propria scuola e il proprio territorio. I diversi attori, per conoscerlo, devono avvicinarsi con i propri ritmi e poterlo raccontare a loro modo. #ON si propone quindi di aprire un dialogo per far emergere e condividere le storie, la vita, le passioni, i sogni e i desideri, le aspirazioni di una comunità scolastica inserita all'interno di una rete territoriale, recuperando e implementando le competenze digitali dei ragazzi per la realizzazione finale del documento multimediale.

DESTINATARI	Scuola primaria classe IV - V Scuola secondaria di I° grado
DURATA	3 incontri da 2 ore
COSTO	300 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area creazione di contenuti digitali	Sviluppare contenuti digitali
Area comunicazione e collaborazione	Interagire con le tecnologie digitali



Area sicurezza

Proteggere i dispositivi e salvaguardare i propri dati personali, tutelare la salute fisica e psicologica. Se il benessere è fine e orizzonte dell'intero progetto, vi sono dei rischi specifici e caratteristici propri degli ambienti digitali. Per questo conoscere i rischi e sviluppare fattori di protezione rappresenta una dimensione necessaria anche per il digitale. Parallelamente il digitale può rappresentare un canale fertile per lo sviluppo e la disseminazione di percorsi che favoriscano il benessere su dimensioni altre, diventando cassa di risonanza di principi etici e di cittadinanza.

LABORATORI

- ◆ MY PRIVACY / YOUR PRIVACY
- ◆ ONDA SU ONDA: SALUTE E ONLINE



MY privacy / YOUR privacy

Il desiderio di apparire e condividere le proprie immagini spesso si contrappone alla necessità e al diritto di proteggersi e tutelarsi. Il laboratorio mira a fare acquisire competenze digitali relative alla protezione dei propri dati personali e alla tutela della propria privacy e a quella altrui. Attraverso la conoscenza della normativa e le riflessioni sul significato di intimità, tutela dei dati personali e reputazione digitale, saranno svolte attività dirette alle impostazioni di sicurezza dei dispositivi e degli ambienti digitali più utilizzati dai ragazzi.

DESTINATARI	Scuola secondaria di I e II grado
DURATA	1 incontro da 2 ore
COSTO	100 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area sicurezza	proteggere i dati personali e la privacy Area Comunicazione e collaborazione Gestire la propria identità digitale



Onda su onda: salute e online

Banda larga, via cavo, wifi o web pocket, sempre connessi? Un aspetto prettamente fisico si intreccia con quello psicologico: internet-addiction, quando il consumo diventa dipendenza. Una riflessione sul “consumo” del web e le ricadute sulla salute fisica e psicologica. Il percorso prevede la promozione del benessere promuovendo stili di vita sani rispetto all’uso delle tecnologie digitali.

DESTINATARI	Scuola secondaria di II grado
DURATA	2 incontri da 2 ore
COSTO	200 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area sicurezza	Tutelare la salute e il benessere



Area problem solving

Quali risorse e strumenti digitali sono più appropriate al mio bisogno? Risolvere problemi tecnici, riconoscere i propri bisogni e le risposte tecnologiche, innovare e creare utilizzando la tecnologia. Il problem solving applicato al digitale amplifica le possibilità di attingere alle risorse disponibili favorendo un rapporto proattivo e dinamico con il proprio contesto, aggiornando la propria competenza e quella altrui.

LABORATORI

- ◆ @MICO WEB
- ◆ T@LENTI AL LAVORO

**@mico web**

Come utilizzare i dispositivi, le applicazioni e i programmi per gestire e aiutare il nostro vivere quotidiano, scolastico o prossimo lavorativo. Il percorso prende in esame alcune tra le principali offerte digitali gratuite per muoversi, ricercare, studiare, creare, utilizzare i servizi online alla persona, orientarsi al lavoro, comunicare.

DESTINATARI	Scuola secondaria di II grado
DURATA	2 incontri da 2 ore
COSTO	200 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area problem solving	Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche

**T@lenti al lavoro**

Valorizzazione competenze, strumenti di ricerca, valutazione e promozione del sé in ambito lavorativo. Quotidianamente e spontaneamente i ragazzi fanno molta esperienza ma questa rischia di confluire in una specie di *hidden curriculum*, che poiché praticato al di fuori della scuola non viene adeguatamente valorizzato ed apprezzato. Il laboratorio offre ad adolescenti e giovani l'occasione di riflettere criticamente sui propri talenti e sulle proprie caratteristiche personali, interessi, motivazioni per realizzare un curriculum europeo in ambiente digitale che promuova oltre alle competenze date dal percorso di studi anche competenze trasversali.

DESTINATARI	Scuola secondaria di II grado
DURATA	3 incontri da 2 ore
COSTO	300 euro
COMPETENZE DIGITALI	
Area problem solving	Identificare i bisogni e le risposte tecnologiche



ABC Digitale
Open Group Soc. Coop.

Mura di Porta Galliera 1/2A
40126 Bologna
Tel: 051242557
www.abc-digitale.it
abcdigitale@opengroup.eu