



Progetto
CONNES
SIONI
DIGITALI
di Save the
children
Cremit, Edi
onlus



IC TRENTO6
SSPG A. Manzoni
a.s. 2022-23
a.s. 2023-24
classi 3^A, 3^B, 3^G
15 docenti
66 studenti

**Cittadinanza
digitale attiva**



**Innovazione e
orientamento**

Il progetto Connessioni digitali

Il progetto della durata di due anni ha coinvolto le classi nella realizzazione di un paio di prodotti digitali per ciascun anno scolastico, utilizzando metodologie didattiche innovative in un ambiente di apprendimento realizzato appositamente, la NEWS.room, dotata di nuove strumentazioni ed arredi per realizzare le attività proposte.



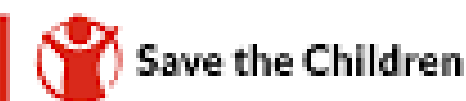
News.room:
aula-ambiente di
apprendimento e
redazione
giornalistica digitale

Acquisire e
rafforzare le
competenze digitali,
aprendosi al mondo
virtuale e al territorio

Diventare
**padroni degli
strumenti** per
esprimere le idee in
modo creativo

**Metodologia
didattica innovativa**
per esprimere le
proprie potenzialità,
superando le
disuguaglianze

CONNESSIONI DIGITALI





RUOLI e lavori di gruppo

Titolista

Redattori

Revisione dei testi

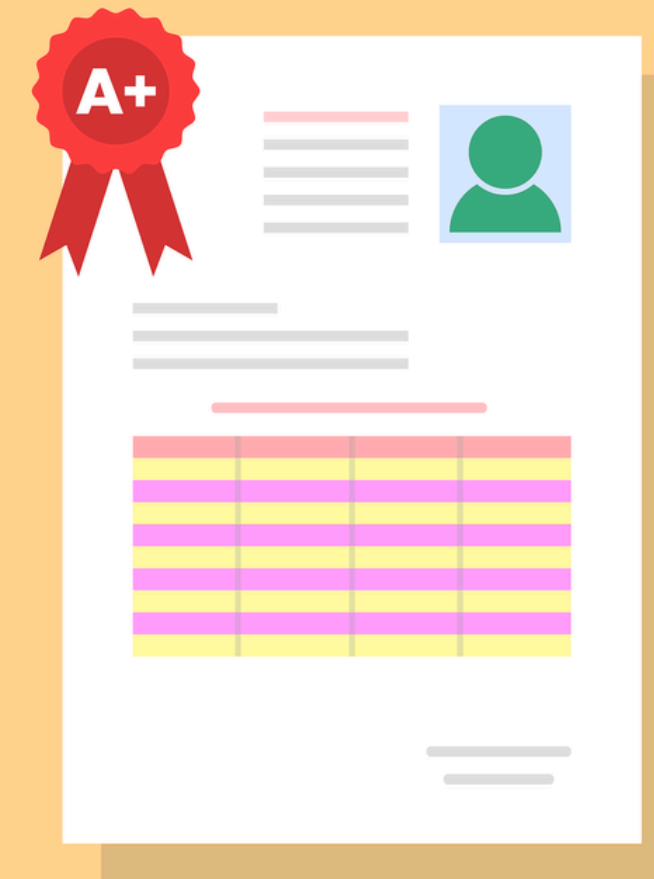
Scelta delle immagini

Responsabili della grafica

Verifica delle fonti

Speaker

Tecnici



MATERIALI

- Video
- Cassetta degli attrezzi (smart app)
- Tutorial di produzione
- Episodi di apprendimento situato (EAS)
- E-tivity e Schede didattiche di approfondimento
- E-portfolio - diario di bordo



STRUMENTI DI VALUTAZIONE

- Questionario di inizio e fine modulo
- Learning game
- Check list studenti
- Test di fine newsroom
- Check list docenti

- **Intervista**: scuola del '900
- **Recensione di uno spettacolo**: Nessuno mi ama off line
- **Recensioni di libri**: premio letterario Bancarellino



Scrittura on line

imparare a scrivere nel digitale una coce nell'**enciclopedia VIKIDIA** (Wikipedia dei ragazzi) e ad essere efficaci nella comunicazione, lavorando in forma collaborativa, verificando le fonti, l'originalità ed il copyright sia dei contenuti che delle immagini

Podcast: inchieste e recensioni

Riflettere sulla produzione in Rete sulla base della libertà di pensiero, dell'affidabilità del proprio operato e della responsabilità come producers. Nell'**inchiesta** L'EAS vuole indagare temi diversi attraverso il dialogo con l'autore del presente e del passato. La **recensione** è un testo che consente di esprimere criticamente un giudizio in merito a eventi culturali

- **Territorio e Storia: SLOI**
- **Smombie**
- **la scuola SSPG Manzoni**



Gli obiettivi *primo anno*

Permettere agli studenti di riflettere sul loro uso e sulla loro percezione degli strumenti digitali in ambito di ricerca e analisi di fonti, con affondi sulla competenza digitale e declinando le tre aree (critica, etica ed estetica)

- La medicina per il disagio
- I muri: il muro del Messico
- Apprendere la comunicazione efficace



Marketing sociale

Disseminare l'uso saggio del digitale con un'attivazione della campagna, proponendo occasioni per facilitare la diffusione di un valore

Digital storytelling

Creare Visual Storytelling originali, efficaci e di significato, accompagnati da approfondimenti mirati sulla creazione di contenuti mediali, nello specifico visuali/iconici.

- Produzione di un **video** "I muri - Die Berliner Mauer"
- Dislocazione di **pannelli** con fumetti nella scuola, **video** di presentazione, un'**infografica** e una puntata alla **radio scolastica**
- Disseminazione di **adesivi** e **locandine** nel quartiere



Gli obiettivi *secondo anno*

Permettere agli studenti di riflettere sui loro consumi, sulla loro produzione e sull'uso in Rete mediante realizzazione di EAS (Episodi di Apprendimento Situati), con affondi sulla narrazione digitale e sulla diffusione di messaggi

Grazie

Docenti coinvolti: Alessandra Salzedo, Chiara Zanini, Donatella Segata, Francesca Cereghini, Francesca Giupponi, Giorgia Corradini, Giuseppina Sessa, Jessica Paoli, Laura Pitton, Lorena Coser, Luisa Mattevi, Martina Battan, Nicola Morandi, Paola Libardoni, Patrizia Carloni, Roberto Saretto, Salvatore Crisà, Tatiana Marzani, Tonia Farantatou, Valeria Azzolini.

Discipline coinvolte: lettere, matematica, scienze, tecnologia, lingue comunitarie, musica, educazione civica e della cittadinanza.