



ISTITUTO

MARCELLINE QUADRONNO

SMART YOUNG:  
ORIENTARSI AL FUTURO NELL'ERA  
DELL'INNOVAZIONE DIGITALE

# Obiettivi dei moduli didattici proposti:

1. Acquisire **competenze innovative e tecnologiche**
2. Sviluppare le **capacità relazionali** metodologie didattiche interattive ed esperienziali
3. Sviluppare il **pensiero computazionale**
4. Sviluppare la **consapevolezza** nell'uso della tecnologia
5. Migliorare la **creatività**
6. **Sviluppare la concentrazione** per raggiungere obiettivi specifici

**Ogni modulo è strutturato in modo che tutti i temi siano parte integrante della formazione, in un clima costante di divertimento e di sviluppo creativo.**

# MODULO 1

## DIGITAL EXPLORERS:

### La consapevolezza digitale per la Generazione Z

- **Durata: 15 incontri di 45 minuti**
- **Destinatari: prima, seconda e terza classe scuola secondaria di I grado**



# OBIETTIVI

Il partecipanti comprenderanno non solo le **potenzialità del web e della tecnologia**, ma anche i suoi **possibili pericoli** (es: adescamenti sui social media, cyber-bullismo, pornografia, ecc.) e modi per evitarli.

Le lezioni non hanno come unico obiettivo lo sviluppo delle competenze digitali dei partecipanti, ma anche delle loro abilità personali.

Nel corso dei laboratori digitali infatti, i bambini e ragazzi svilupperanno anche le loro **soft skills** e cresceranno come individui.

# CONTENUTI

Verrà esplorato il mondo delle **interazioni online** ed il **corretto uso** dei device tecnologici per fini espressivi. Inoltre, sarà spiegato come interagire con la tecnologia in modo sicuro e nel pieno rispetto della persona.

Nello specifico:

- **capire i media, cosa sono e come possono essere utilizzati e gestiti**
- **potenzialità e opportunità dei media: come possono modificare, codificare i messaggi producendo significato e in funzione di chi e come rappresentano la realtà**
- **comprendere e saper utilizzare i nuovi linguaggi: esercitare la consapevolezza**
- **saper valutare criticamente e rielaborare i messaggi: capacità critica**
- **saper utilizzare i media in modo produttivo per organizzare, codificare ma anche esprimere in modo creativo i dati dell'esperienza: creatività**



Ogni attività prenderà in considerazione l'**utilizzo del digitale** e sarà contestualizzata in progetti che raggiungano degli scopi ben precisi.

Il formatore organizzerà l'attività d'aula al fine anche di rispondere ai **bisogni reali espressi o inespressi** dai ragazzi in un'ottica di arricchimento e maggiore coinvolgimento.