

CASE STUDY - BEST PRACTICE

CASE STUDY 1

Titolo	Sobrietà digitale nelle associazioni
Estratto	Con il programma "My phone, the planet, and me" i giovani si interrogano sull'inquinamento digitale e sul concetto di eco-responsabilità: quali sono gli impatti della produzione e dell'utilizzo di uno smartphone? Come si possono ridurre questi impatti? Come si possono modificare i comportamenti?
Partnership	Comuni o associazioni che ospitano la formazione nelle loro sedi
Livello (locale, nazionale, internazionale)	In tutto il dipartimento della Corrèze
Perché seguire queste best practice	Le associazioni hanno una reale consapevolezza dell'impatto ambientale delle loro azioni e agisce di conseguenza. Tuttavia, non sono consapevoli di come rendere il loro utilizzo digitale coerente con le loro convinzioni ambientali.
Obiettivo generale	<ul style="list-style-type: none"> • Comprendere i problemi della sobrietà digitale • Identificare le opportunità di miglioramento all'interno della tua associazione • Sviluppare un piano d'azione concreto per promuovere la sobrietà digitale
Obiettivi specifici	<p>Acquisire una comprensione approfondita delle sfide ambientali, sociali e individuali legate al consumo eccessivo di digitale.</p> <p>Identificare le varie dimensioni della sobrietà digitale, compreso il suo impatto sul consumo energetico, sulla gestione dei rifiuti elettronici e sul benessere mentale.</p> <p>Valutare le attuali pratiche dell'associazione in merito all'uso degli strumenti digitali e identificare le aree in cui è possibile apportare miglioramenti.</p> <p>Analizzare i potenziali vantaggi dell'adozione di pratiche di sobrietà digitale per l'associazione, tra cui l'efficienza operativa, la riduzione dei costi e la conservazione dell'ambiente.</p> <p>Sviluppare strategie specifiche e realizzabili per integrare i principi di sobrietà digitale nelle attività quotidiane dell'associazione.</p> <p>Identificare le risorse necessarie e i passaggi chiave per attuare il piano d'azione, considerando i vincoli e le opportunità specifiche dell'associazione.</p>

Gruppo target	Membri volontari di associazioni in tutto il dipartimento della Corrèze
Impatto	I membri volontari delle associazioni della Corrèze saranno sensibilizzati su questo tema. https://digital-cleanup-day.fr/ https://www.greenit.fr/2019/10/22/12982/ https://klip.green/ https://theshiftproject.org/carbonalyser-extension-navigateur/ https://www.youtube.com/watch?v=JJn6pja_l8s&t=149s

CASE STUDY - BEST PRACTICE

CASE STUDY 2

Titolo	Progetto Educ'EAU Vézère-Corrèze Qualità e usi dell'acqua
Estratto	<p>Il progetto Educ'EAU fornisce una panoramica della qualità dell'acqua lungo i fiumi Vézère e Corrèze.</p> <p>L'obiettivo del progetto è quello di coinvolgere alunni e insegnanti in un'iniziativa di scienza partecipata per promuovere la conoscenza e la consapevolezza degli ambienti acquatici.</p>
Partnership	<p>L'idea è quella di offrire agli alunni un approccio a due livelli, ancorato al territorio e che enfatizzi la solidarietà tra i territori (attraverso i legami tra di loro).</p> <p>E' stato redatto un programma didattico in 6 sessioni.</p> <p>È comune a tutte le classi partecipanti (50 classi e 1016 alunni).</p> <p>Descrizione delle 6 sessioni :</p> <ul style="list-style-type: none"> → Introduzione al progetto: conoscenza in classe dello spartiacque Vézère-Corrèze → Utenti dell'acqua: scopri gli usi dell'acqua → Analisi dell'acqua: comprendere l'impatto delle attività umane su Qualità dell'acqua → L'indice biotico: prendere coscienza della biodiversità delle acque Ambienti → Scrivere un articolo: conoscere l'impatto delle attività umane sull'acqua qualità e vita acquatica. → Accesso alla sintesi e al feedback: debriefing sui risultati ottenuti. → Agenzia per l'acqua di Adour-Garonne → Syndicat Mixte à la Carte pour l'Aménagement de la Vézère (SIAV) → Communauté de communes locales des bassins versants des deux Rivières (comunità locali dei bacini idrografici dei due fiumi) → Maison de l'Eau et de la Pêche de la Corrèze (MEP19) → Service Education à l'environnement Ligue de l'enseignement FAL19
Livello (locale, nazionale, internazionale)	<p>Progetto realizzato in Francia, nel dipartimento della Corrèze.</p> <p>Un progetto locale che copre l'intera lunghezza dei fiumi Vézère e Corrèze.</p> <p>Dalla loro sorgente alla loro confluenza e all'uscita della Vézère dal dipartimento...</p>





Obiettivo generale

- Consentire a tutti gli studenti lungo i fiumi Vézère e Corrèze di avere un visione globale della qualità dell'acqua lungo tutto il suo percorso.
- Comprendere che le azioni sull'ambiente upstream hanno un impatto a valle.
- Consentire a ciascuna scuola partecipante di presentare alle altre caratteristiche specifiche della sua area geografica e le problematiche ad esso connesse.
- Elaborare una valutazione qualitativa dei due fiumi interessati.
- Evidenziare i fiumi Vézère e Corrèze e, per estensione, i loro bacini idrografici.
- Focus sulle nozioni di eco-cittadinanza e sviluppo sostenibile.
- Essere in grado di posizionare la tua scuola sulla scala lineare del fiume fiume interessato.
- Essere in grado di comprendere il progetto, la sua utilità e l'impegno Obbligatorio.

Obiettivi specifici

- essere in grado di valutare obiettivamente le loro conoscenze sull'inquinamento delle acque dolci.
- dell'inquinamento delle acque dolci.
- Essere consapevoli della necessità dell'acqua per l'umanità.
- Essere in grado di identificare i principali usi dell'acqua.
- Essere in grado di comprendere i possibili impatti di questi usi dell'acqua.
- Essere in grado di acquisire conoscenze del sistema fisico e chimico caratteristiche dell'acqua. Caratteristiche chimiche dell'acqua.
- Essere in grado di utilizzare strumenti per misurare la qualità dell'acqua.
- Essere in grado di seguire e comprendere un protocollo.
- Essere in grado di comprendere la nozione di declassamento dei parametri.
- Essere in grado di acquisire un vocabolario specifico per l'acqua.
- Essere in grado di utilizzare una chiave di determinazione.
- Essere in grado di stimare la qualità idrobiologica di una parte di un corso d'acqua
- Essere in grado di comprendere il proprio territorio.
- Essere in grado di utilizzare gli strumenti di automazione dell'ufficio.
- Essere in grado di lavorare collettivamente.
- Essere in grado di pensare in modo scientifico.

	<p>→ Essere in grado di avere una visione globale dei bacini idrografici della Vézère-Corrèze, della loro qualità e dei loro problemi.</p> <p>→ Essere in grado di comprendere l'impatto a monte e a valle.</p> <p>→ Sii consapevole dei vantaggi del lavoro collaborativo.</p> <p>→ Essere consapevoli dei benefici della scienza partecipativa.</p>
Gruppo target	<p>Questo progetto si rivolge a tutti gli alunni CM2, 6ème e 5ème dei comuni vicini ai fiumi Vézère e Corrèze.</p> <p>Nel caso di classi multilivello (CE2-CM1-CM2 per esempio), anche se alcuni alunni non appartengono a uno dei livelli interessati, sono comunque inclusi.</p> <p>Oltre agli scolari, il progetto è destinato ad essere collaborativo e andrà a beneficio di partner associati che lavorano in settori simili. Infatti, hanno a disposizione uno strumento di animazione che può essere successivamente utilizzato con altre classi e, se lo desiderano, può anche essere trasposto in altri bacini idrografici.</p> <p>Ne beneficiano anche i due fiumi interessati, in quanto consentono di presentarli ai giovani che, a loro volta, li conoscono meglio.</p>
Impatto	<p>→ linea Corrèze 590 alunni iscritti, ovvero 30 scuole</p> <p>→ linea Vézère 426 alunni iscritti, ovvero 20 scuole</p>

CASE STUDY - BEST PRACTICE

CASE STUDY 3

Titolo	Progettazione del gioco di fuga "Biodiversità"
Estratto	<p>Mettendo a punto un gioco di fuga che integra l'ambiente locale, questa attività è abbinata a un'escursione che precede il gioco di fuga. I partecipanti devono risolvere più enigmi basati sulle notevoli caratteristiche naturali della regione, utilizzando indizi o materiali nascosti nell'ambiente esterno. Questo serious game combina un approccio ludico ed educativo, volto a sviluppare le capacità di osservazione e di risoluzione dei problemi.</p> <p>Adattiamo i nostri puzzle e la durata del gioco al pubblico di destinazione. I partecipanti sono divisi in squadre da 2 a 4 persone, ma il successo finale sarà collettivo, poiché i risultati di ogni squadra contribuiranno all'apertura dello scrigno finale.</p>
Partnership	<p>→ Uffici turistici, associazioni</p> <p>→ centri ricreativi</p> <p>→ Scuole</p>
Livello (locale, nazionale, internazionale)	Progetto realizzato in Francia, nel dipartimento della Corrèze.
Obiettivo generale	L'implementazione di giochi di fuga ci permette di raggiungere e coinvolgere un pubblico target che in precedenza faticavamo a mobilitare sui temi dell'educazione ambientale. Per noi è uno strumento che permette di sviluppare numerose competenze, a partire dalla cooperazione e dalla collaborazione. La struttura del gioco è progettata per incoraggiare la distribuzione dei compiti, evidenziare intelligenze multiple, favorire l'argomentazione, l'autoregolamentazione e il coinvolgimento del giocatore, il tutto guidato dallo sforzo collettivo
Obiettivi specifici	<p>→ Sensibilizzare l'ambiente per promuovere il concetto di eco-cittadinanza</p> <p>→ Consentire al pubblico di stabilire una connessione con il proprio ambiente</p> <p>→ Favorire una migliore comprensione dell'ambiente circostante (ambienti naturali o urbani) e fornire conoscenze, siano esse naturalistiche, ecologiche o sociali</p> <p>→ Identificare e analizzare le questioni relative alla protezione dell'ambiente e gestione</p> <p>→ Sviluppare una consapevolezza dell'impatto che le azioni umane hanno sul ambiente</p>

Gruppo target	Tutti i pubblici: residenti, studenti delle scuole
Impatto	<p>L'implementazione di "escape games" ci permette di raggiungere e sensibilizzare un pubblico target che in precedenza faticavamo a coinvolgere sui temi dell'educazione ambientale</p> <div data-bbox="509 566 730 857">  </div> <div data-bbox="764 566 986 857">  </div> <div data-bbox="1019 566 1241 857">  </div>

CASE STUDY - BEST PRACTICE

CASE STUDY 1

Titolo	Le numérique écocitoyen"
Estratto	<p>Un divertente gioco di carte ideato dal GREID EDD de l'accadémie de Créteil nel 2021-2022 per educare e sensibilizzare sul digitale responsabile e sull'importanza dell'impatto ambientale del digitale. Il gioco promuove atteggiamenti eco-responsabili (ecogestures) e pratiche digitali in linea con gli obiettivi di sviluppo sostenibile.</p> <p>Prende la forma di un mazzo di 56 carte su cui si possono trovare domande di varia complessità, con una scelta di risposte da discutere. Sul retro delle carte, troverai elementi che ti aiuteranno a costruire la tua argomentazione per un pubblico più giovane.</p> <p>Esempi di domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cosa fare con le cartucce d'inchiostro o il toner dopo l'uso? • Perché dovrei eliminare le applicazioni non necessarie dal mio smartphone? • Sto risparmiando la batteria del mio telefono. Spiega come. <p>Un profilo viene assegnato in base alla valutazione del game master sulla qualità delle risposte e degli argomenti.</p> <p>Le carte vuote sono fornite in aggiunta alle 56 carte base, in modo da poter aggiungere altre domande</p>
Partnership	Accadémie de Créteil, GREID EDD (Groupe Ecoute Information Dépendance Education au développement durable)
Livello (locale, nazionale, internazionale)	Locale; nazionale
Obiettivo generale	Sensibilizzare gli studenti delle scuole secondarie sull'uso del digitale, incoraggiarli a riflettere sull'impatto della tecnologia digitale sull'ambiente e promuovere atteggiamenti e pratiche digitali eco-responsabili. Formazione all'eco-cittadinanza.

	Aprire le porte all'implementazione funzionale della sobrietà digitale nella vita di tutti i giorni e incoraggiare l'attuazione di azioni/comportamenti digitali di ecosostenibilità.
Obiettivi specifici	Sensibilizzare l'opinione pubblica sui diritti e i doveri dell'utente (nozioni di "responsabilità individuale" e "responsabilità collettiva"). Argomentare le proprie scelte in termini di ambiente, cittadinanza e salute, utilizzando elementi scientifici e affidabili
Gruppo target	Studenti delle scuole superiori, studenti delle scuole medie, giovani adulti, insegnanti.
Impatto	Scuole francesi, insegnanti, Club Education au développement durable, groupe d'éco-délégués. Scuole secondarie nella regione di Créteil.
Link	https://edd.ac-creteil.fr/JEU-LE-NUMERIQUE-ECOCITOYEN

CASE STUDY - BEST PRACTICE

CASE STUDY 2

Titolo	Kit di Sensibilizzazione sulla Responsabilità Digitale IGPDE
Estratto	<p>L'Institut de la gestion publique et du développement ha ideato una risorsa di sensibilizzazione sulla responsabilità digitale sotto forma di un kit che comprende poster e un gioco di carte (licenza comune creativa). Questo kit è stato progettato per aiutarti a conoscere l'inquinamento causato dai nostri strumenti digitali e per sviluppare la tua eco-responsabilità per un "mondo digitale etico".</p> <p>Il kit comprende :</p> <p>6 pannelli poster (mostra): "Mondo virtuale, inquinamento reale: l'itinerario insospettato dei nostri dispositivi digitali". Questi poster spiegano le origini dell'inquinamento digitale (le emissioni di gas serra generate, il tasso di inquinamento globale...), come viene prodotto uno smartphone (la sua composizione, il suo impatto di carbonio...), l'utilizzo dei dati e la fine del ciclo di vita dei dispositivi.</p> <p>Un gioco di carte "Ethical Digital" con varie possibili regole di gioco, che propone 6 temi:</p> <p>Far durare le tue apparecchiature, risparmiare elettricità, scegliere l'attrezzatura giusta, adottare i giusti riflessi, limitare i flussi di dati, ottimizzare la tua messaggistica</p>
Partnership	L'IGPDE (L'Institut de la gestion publique et du développement) ha creato questo kit di sensibilizzazione sotto la governance del Ministero dell'Economia, delle Finanze e della Sovranità Industriale e Digitale
Livello (locale, nazionale, internazionale)	Locale, nazionale
Obiettivo generale	<p>Poiché il digitale è una priorità dello Stato, l'obiettivo è quello di integrarlo in tutti i corsi di formazione legati al digitale.</p> <p>Il kit ha lo scopo principale di sensibilizzare i dipendenti dei ministeri dell'economia e delle finanze e i tirocinanti IGPDE sulle pratiche digitali eco-responsabili.</p>

	È disponibile anche per gli attori della trasformazione, i dipartimenti delle risorse umane, i leader della comunità, gli innovatori, ecc...
Obiettivi specifici	Sensibilizzare sull'importanza di un uso responsabile del digitale e sulle sfide della transizione ecologica. Introdurre eco-azioni nelle attività quotidiane e professionali (durata delle apparecchiature, risparmio energetico, buone abitudini, limitazione e ottimizzazione dell'uso digitale).
Gruppo target	Adulti, giovani adulti
Impatto	Dipendenti pubblici, attori della trasformazione, facilitatori
Link	https:// www.economie.gouv.fr/igpde/kit-de-sensibilisation-au-numerique-responsable

CASE STUDY - BEST PRACTICE

CASE STUDY 3

Titolo	Toolkit educativo per una consapevolezza digitale sostenibile
Estratto	<p>Sono state create 3 tipologie di produzione:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un opuscolo europeo per sensibilizzare l'opinione pubblica sulle questioni ambientali, sociali ed economiche digitali, sulle sfide e sugli impatti delle tecnologie digitali analizzati in relazione all'Agenda 2030 delle Nazioni Unite per lo Sviluppo Sostenibile e ai suoi 17 Obiettivi. L'opuscolo informativo è ricco di riferimenti a pubblicazioni e fonti scientifiche pertinenti, oltre a comprendere un'ampia gamma di pratiche, casi di studio e raccomandazioni pratiche su misura per soddisfare le esigenze educative di insegnanti, formatori, educatori, tecnici locali, dirigenti scolastici, pubblico in generale, ecc. L'opuscolo è stato convalidato da un gruppo di illustri esperti. • Una Guida Pedagogica delle Attività Educative sugli usi digitali e gli "eco-usi" rivolta a educatori, insegnanti e formatori che lavorano con studenti di età compresa tra gli 11 e i 16 anni e oltre, scuole secondarie di secondo grado e altro. • Un Percorso Formativo Modulare per una durata flessibile da poche ore a giornate intere (destinato a scuole, insegnanti e adulti in generale)
Partnership	La Ligue de l'Enseignement de la Loire (Francia), la cooperativa sociale Le Mille e una Notte (Italia) e la Ligue de l'Enseignement de la Belgique sono tre organizzazioni che operano nei settori dell'educazione formale e informale e della solidarietà per tutti e per tutta la vita.
Livello (locale, nazionale, internazionale)	Locale, nazionale, europeo
Obiettivo generale	Si tratta di un progetto il cui obiettivo è quello di sviluppare in modo collaborativo una serie di strumenti educativi che permettano di riflettere sulla sostenibilità del mondo digitale e sui suoi impatti. Diversi libri e articoli chiedono che questo sia chiamato il "volto nascosto della tecnologia digitale". Per noi si tratta di costruire strumenti che facilitino la scoperta di queste tematiche; per mostrare cosa si nasconde dietro lo schermo ergonomico, dietro l'utensile e le sue funzioni. In questo progetto cercheremo di aprire una backdoor per vedere il retro del set, il volto nascosto del digitale. Esamineremo sia le promesse che i vantaggi di queste tecnologie per muoversi verso una vera transizione

	ecologica, così come i suoi rischi, i suoi limiti e le sue conseguenze negative sotto il prisma dell'ambiente (acqua, aria, suolo e sottosuolo...) e della società globalizzata (costi umani di produzione e riciclaggio dei nostri dispositivi, per esempio).
Obiettivi specifici	Creare strumenti chiavi in mano per gli attori dell'educazione
Gruppo target	Educatori, insegnanti e formatori (per 11-16 anni o +)
Impatto	<p>180 kit educativi sono stati pubblicati nei territori francesi, italiani e belgi. Non è stata prodotta alcuna edizione in lingua inglese.</p> <p>Tuttavia, andando alla scheda "Download di risorse" e selezionando la casella "Inglese", vedrai che alcuni contenuti sono scaricabili e stampabili in inglese. Ma non tutti.</p> <p>Tutte le ligues (103 federazioni lo hanno acquistato e lo stanno utilizzando in workshop, corsi di formazione con diversi gruppi di giovani e adulti, associazioni)</p>
Link	https://eng.conscience-numerique-durable.org/ressources (in italiano, francese e inglese)

CASE STUDY - BEST PRACTICE

CASE STUDY 1

Titolo	Robotica educativa con Cubetto per la prima infanzia – e-learning per educatori
Estratto	<p>Corso di formazione sulla robotica educativa per educatori</p> <p>Verranno introdotti i concetti di base dell'informatica e della robotica, verrà analizzato l'approccio educativo e pedagogico a questo strumento per poi passare alle attività pratiche di utilizzo del robot e alla progettazione di attività laboratoriali.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Durata totale del corso: 10 ore; • Struttura del corso: 10 ore in presenza con 2 formatori per gruppo; • Due corsi di formazione per ogni gruppo; • Ogni gruppo sarà composto da 25 educatori. Stripes/classi scolastiche
Partnership	Stripes/classi scolastiche
Livello (locale, nazionale, internazionale)	Locale
Obiettivo generale	Aggiornamento e riqualificazione degli educatori
Obiettivi specifici	Sviluppare le conoscenze e le competenze necessarie per essere in grado di progettare e gestire autonomamente workshop con Cubetto
Gruppo target	Educatori/adulti che lavorano con i bambini
Link	https://www.pedagogia.it/digituslab



CASE STUDY - BEST PRACTICE

CASE STUDY 2

Titolo	Ci vuole un seme per fare tutto
Estratto	<p>L'attività consiste nel programmare unplugged sul tappeto utilizzando le carte di Cody Roby per introdurre i bambini al pensiero computazionale e alla programmazione.</p> <p>L'attività è progettata prendendo spunto dall'esperimento sull'evoluzione del seme in pianta, offrendo la possibilità di una prima base per futuri percorsi di esplorazione, guidati dai docenti.</p> <p>Iniziamo leggendo il racconto intitolato La ragazza che piantava alberi di Caryl e Suvorova.</p> <p>Successivamente, la classe viene divisa in due gruppi: i primi esperimenti in codifica unplugged sul tappeto, mentre l'altra si occupa della personalizzazione di un barattolo.</p> <p>Al termine delle due attività, i gruppi si invertono.</p> <p>Il gruppo che sperimenta l'unplugged coding deve a sua volta dividersi in squadre, in cui c'è un programmatore e uno o due robot.</p> <p>L'obiettivo delle squadre è quello di raggiungere attraverso la programmazione con le carte di Cody Roby, i semi che sono stati precedentemente posizionati sui quadrati del tappeto.</p> <p>Ogni squadra deve raggiungere tanti semi quanti sono i partecipanti alla squadra.</p> <p>A causa dei limiti di tempo, è possibile raggiungere un unico quadrato dove sono presenti più semi.</p> <p>Il gruppo responsabile della personalizzazione del barattolo deve colorare il proprio barattolo e poi rispondere alla domanda proposta dall'educatore: "Cosa uscirà dal barattolo?" Per rispondere a questa domanda, i bambini costruiscono una novità di cartone che viene poi inserita nel terreno del barattolo.</p> <p>In questa fase i bambini possono dare libero sfogo alla fantasia e sognare quello che vorrebbero vedere uscire, non necessariamente una pianta.</p> <p>Competenze da promuovere</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare l'autonomia; • Capacità creative e fantasiose; • Competenze socio-relazionali; • Capacità attentive;

	<ul style="list-style-type: none"> • Competenze relazionali ; • Saper aspettare il proprio turno; • Collaborazione; • Lateralizzazione. • Prerequisiti • Conoscenza minima di destra e sinistra • Capacità motorie; • Collaborazione. • Materiali • La bambina che piantava alberi di Caryl e Suvorova; • Materiali per il giardinaggio: vasi, terriccio, attrezzature da giardino; • Semi; • Tappeto; • Carte di Cody Roby. Possibili punti critici • Difficoltà a riconoscere la sinistra e la destra. In questo caso, adesivi o elastici con i colori delle carte (giallo e rosso) per facilitare la comprensione delle carte. È importante ricordare che l'associazione dei colori può essere utile in una fase iniziale, ma ci deve sempre essere un riferimento verbale di destra e sinistra per facilitare l'interiorizzazione dei concetti. • Per poter svolgere l'attività in modo efficace, è necessario dividere la classe in due • Gruppi. È importante, quindi, informare gli insegnanti in anticipo dell'attività.
Partnership	Stripes/classi scolastiche
Livello (locale, nazionale, internazionale)	Locale
Obiettivo generale	L'obiettivo di questa attività educativa è quello di incoraggiare nei bambini della prima infanzia a senso di esplorazione del mondo reale che li circonda.
Obiettivi specifici	Obiettivi specifici dell'attività: <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare capacità di problem solving e pensiero algoritmico; • Collaborazione e partecipazione; • Controllo e consapevolezza corporea; • Autonomia e responsabilità
Gruppo target	Bambini 0-6 anni
Link	https:// www.pedagogia.it/digituslab/

CASE STUDY - BEST PRACTICE

CASE STUDY 3

Titolo	Navigare in acque calme
Estratto	<p>La sicurezza online dei nostri figli e il loro rapporto con i dispositivi e gli schermi digitali è una delle maggiori preoccupazioni che ha messo alla prova i genitori negli ultimi anni. Da che età dovrei comprare uno smartphone per mio figlio? Come posso controllare ciò che fanno online? Da che età possono iscriversi ai social network? Voglio pubblicare una foto dei miei figli su Instagram... Sarà un problema?</p> <p>Attraverso attività di robotica educativa ludica, discutiamo le questioni fondamentali della sicurezza online e dell'uso dei dispositivi digitali.</p> <p>Durata dell'attività circa 3 ore Numero di partecipanti: 50 persone</p> <p>Organizzazione dell'attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 30 minuti di introduzione in plenaria • 2 ore Divisione in gruppi e attivazione Giochi di robotica educativa • 1 ora di ritorno in plenaria per la condivisione e le riflessioni delle attività di gruppo. <p>Punti chiave:</p> <p>Cosa significa nascere, crescere e diventare giovani adulti in un mondo caratterizzato da rapide trasformazioni?</p> <p>Come diventare punti di riferimento sicuri e consapevoli per chi sta costruendo la propria identità giorno dopo giorno?</p> <p>Tra virtuale e reale: conoscenza, profilazione e conformità.</p> <p>Come l'ambiente digitale influenza il mondo che ci circonda alle nostre abitudini. Tutto ciò che consideriamo "Virtuale" in realtà ha un impatto reale sulle nostre vite, dobbiamo saper affrontare l'ambiente digitale con maggiore consapevolezza.</p> <p># Noi e gli altri: buone pratiche per "vivere" online</p> <p>Quali pratiche possiamo mettere in atto per gestire meglio il nostro comportamento online e quello di ragazzi e ragazze? Come prevenire i fenomeni degli haters, del cyberbullismo e del trolling? Scopriamo come possiamo creare dei "patti educativi digitali" per accompagnare i ragazzi nel mondo virtuale.</p> <p>Il workshop sarà condotto da un team composto da pedagoghi, specialisti di social media, formatori ed educatori specializzati nell'uso delle tecnologie digitali nell'istruzione.</p>

Partnership	Stripes corporate/aziende
Livello (locale, nazionale, internazionale)	Locale
Obiettivo generale	Sostenere la crescita della diade genitore/bambino
Obiettivi specifici	Supportare gli adulti nella costruzione di una relazione consapevole tra loro e gli strumenti digitali e farli diventare un supporto per i bambini nella costruzione del proprio rapporto con il digitale.
Gruppo target	Genitori e familiari di minori
Link	https:// www.pedagogia.it/stripescorporate/

