



**ANNO SCOLASTICO 2020/21**

**SINTESI ATTIVITA' ALUNNI**

<b>ATTIVITA'</b>	<b>CONTENUTI</b>	<b>CLASSI</b>
<b>CODE WEEK</b>	<p>Dal 10 al 25 ottobre            La settimana europea della Programmazione per portare a tutti la Programmazione e l'alfabetizzazione digitale in modo divertente e coinvolgente.            Partecipazione alla sfida CodeWeek4all.</p>	Tutti gli ordini di scuola
<b>PROGRAMMA IL FUTURO</b>	<p>il MIUR in collaborazione con il CINI, rende disponibili alle scuole mediante questa piattaforma, percorsi di programmazione visuale a blocchi che ogni istituzione scolastica potrà utilizzare compatibilmente con le proprie esigenze e la propria organizzazione didattica. Le classi potranno essere iscritte e i bambini potranno attuare i percorsi sia a scuola che a casa.</p>	Tutti gli ordini di scuola
<b>L'ORA DEL CODICE</b>	<p>Dal 7 al 13 Dicembre 2020</p>	Tutti gli ordini di scuola
<b>SAFER INTERNET</b>	<p>Il 21 Febbraio 2021 partecipazione alla Giornata Mondiale della Sicurezza in Rete.</p>	Primaria/Secondaria
<b>ROSA DIGITALE</b>	<p>Negli eventi, che si svolgono per tutto il mese di Marzo, si ricorderanno le conquiste sociali delle grandi donne che hanno contribuito e di altre che tuttora cooperano attivamente per la società rendendola più innovativa, ma anche giornate ricche di eventi divulgativi e pratici, online e dal vivo, riguardanti argomenti di tutti i settori tecnologici, come: la programmazione, web marketing, robotica, elettronica, graphic e web design, giornalismo online, digital</p>	Primaria/Secondaria

	painting, fotografia digitale e tanti altri.	
<b>LEZIONI DI CITTADINANZA DIGITALE</b>	Attività di sensibilizzazione e formazione sulle tematiche relative alla “cittadinanza digitale”, per favorire negli allievi l’utilizzo consapevole e sicuro delle tecnologie informatiche, della Rete e dei Media. Le lezioni sono programmate con scadenza mensile e saranno fornite delle schede appositamente pensate per introdurre l’argomento in famiglia	Primaria/Secondaria
<b>CYBER CHRONIX</b>	“Cyber Chronix” è un gioco interattivo che rappresenta uno strumento ludo-educativo in forma di fumetto digitale, realizzato per aumentare la consapevolezza sulla protezione dei dati, sui rischi e sui diritti fondamentali di tutela della privacy. Il gioco aiuta anche a sviluppare il pensiero critico, le competenze digitali e il coinvolgimento dei giovani in ambito di educazione non formale	2° ciclo Scuola Primaria/Scuola Secondaria
<b>IL NOSTRO PADLET</b>	Ogni classe potrà creare una bacheca virtuale in cui inserire un’attività particolarmente significativa svolta nel corso dell’anno scolastico o le varie attività svolte nell’ambito delle educazioni/pari opportunità/PNSD. Si potranno inserire contenuti multimediali come testi, immagini, video, file audio, link e creare raccolte di documenti ma anche mappe e linee del tempo.	Primaria/Secondaria