



con il sostegno della



PROGETTO DIGITALE

I GIOVANI, LA SCUOLA E LA BIBLIOTECA





con il sostegno della



PROGETTO DIGITALE

I GIOVANI, LA SCUOLA E LA BIBLIOTECA



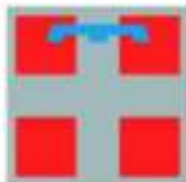
SBAM - Sistema Bibliotecario Area Metropolitana Torinese

800.000 abitanti, 70 biblioteche civiche collegate da un'unica rete informatica, un patrimonio complessivo di quasi un milione di titoli. Un'unica grande biblioteca distribuita sul territorio ai confini di Torino con catalogo unico, tessera unica, unico sito web.

Biblioteche aderenti all'Area Nord-Est:

Settimo Torinese Polo d' Area

Brandizzo, Brozolo, Brusasco, Castagneto Po, Castiglione Torinese, Cavagnolo, Chivasso, Foglizzo, Gassino Torinese, Lauriano, Leini, Lombardore, San Benigno Canavese, San Maurizio Canavese, San Mauro Torinese, San Raffaele Cimena, San Sebastiano da Po, Sciolze, Verrua Savoia, Volpiano



REGIONE
PIEMONTE

La biblioteca Archimede è un punto di riferimento qualificato per informazione, ricerca e documentazione relative alle nuove scienze, un centro all'avanguardia nella sperimentazione e nell'utilizzo delle nuove tecnologie sia per la diffusione della conoscenza, sia per l'organizzazione del servizio.

In questo contesto il progetto digitale ***I giovani, la scuola e la biblioteca*** sostenuto dalla ***Compagnia di San Paolo*** ha voluto arricchire l'offerta laboratoriale - che coinvolge le scuole dell'area Nord Est del SBAM - di nuovi strumenti tecnologici, Le azioni - costruite in seguito a diversi confronti con gli insegnanti - hanno riguardato:

A) FORMAZIONE INSEGNANTI/BIBLIOTECARI

Esperti hanno tenuto incontri sulle nuove tecnologie applicate alla didattica in modo da poter formare i docenti ed il personale della biblioteca su come utilizzare gli strumenti digitali per facilitare lo studio e attivare attività laboratoriali per rendere i ragazzi consapevoli delle potenzialità e pericolosità dei device digitali.

B) IDEAZIONE LABORATORI INTERATTIVI

Gli incontri formativi hanno permesso di superare l'approccio frontale insegnante/allievo, mostrando le modalità per progettare attività che siano realmente interattive, grazie anche all' utilizzo delle nuove tecnologie (tablet, LIM) - incluse le applicazioni in esse contenute. In tal modo i ragazzi hanno scoperto le potenzialità degli strumenti che utilizzano nel quotidiano (tablet, smartphone...)

C) SICUREZZA INTERNET E CYBERBULLISMO

Si è cercato di stimolare nei ragazzi, con un approccio che non demonizza totalmente la rete, una riflessione sui pericoli che si incontra sul web e sulle problematiche provocate da un uso scorretto dei social.

DALL'ARDESIA ALLA LIM: PERCORSI DIDATTICI E NUOVE OPPORTUNITÀ

Periodo di svolgimento: A.S. 2016/2017

Durata incontri: 6 ore

Insegnanti partecipanti: 400 circa



PERSONALE DI ARCHIMEDE: PROGETTARE
LABORATORI INTERATTIVI



INSEGNANTI COMUNI S.B.A.M :
DIDATTICA INNOVATIVA

LABORATORI INTERATTIVI

Periodo di svolgimento: MARZO/GIUGNO 2017

Durata incontro: 4h

Ragazzi partecipanti: 150 circa



VIAGGIO



EROI MITOLOGICI E REALI



<https://spark.adobe.com/video/fvuR5hCkrSVG6>



CONFERENZA MULTIMEDIALE

Periodo di svolgimento: APRILE/GIUGNO 2017

Durata incontro: 1h 30' circa

Ragazzi partecipanti: 500 circa



**IDENTITA' DIGITALE
DIPENDENZA DA INTERNET**



CYBERBULLISMO

La conferenza è stata **introdotta da un momento performativo**, in cui sono stati presentati gli argomenti utilizzando un **linguaggio teatrale multimediale**, che ha alternato divulgazione scientifica e momenti di sollievo comico.

La “Sindrome di Peter Pad” è una conferenza-spettacolo a cura di Pietro Padini. Questo personaggio rappresenta il classico esempio di **“Hikikomori”**, persona segnata da problemi di grave dipendenza da internet e di esclusione dalla società; per sfuggire a questa sua condizione, Pietro Padini è solito rifugiarsi nel mondo di Internet, nel quale assume l'identità virtuale di “Peter Pad”. In questa Conferenza Multimediale, Pietro Padini è invitato a parlare di alcuni temi; non lo fa di persona, data la sua repulsione al contatto umano: lo farà attraverso una sua invenzione, il nuovissimo “Remote Conference Robot”, un automa del tutto simile ad un essere umano manovrato via internet dal suo inventore.

L'attore che interpreta il Robot interagisce in scena con animazioni digitali video proiettate, realizzate in Motion Graphics. Questi elementi performativi e spettacolari (la cornice teatrale, il Robot, l'interazione con il video) permettono di affrontare problemi, questioni e dati scientifici con un linguaggio dinamico e coinvolgente, adatto alle giovani generazioni. Al termine dello spettacolo si è svolto un **dibattito** con i ragazzi che hanno condiviso con molta partecipazione informazioni, esperienze e riflessioni. Anche le insegnanti dei diversi istituti hanno restituito un giudizio molto positivo dell'iniziativa



NON ACCETTARE CARAMELLE VIRTUALI DAGLI SCONOSCIUTI

Periodo di svolgimento: GENNAIO/MAGGIO 2017

Durata incontro: 2h circa

Ragazzi partecipanti: 600 circa



TRUFFE IN RETE



COMPORTAMENTI NEI
SOCIAL NETWORK

Oggi le nuove generazioni imparano ad usare i device informatici sin dall'infanzia - non a caso sono definiti nativi digitali – divenendo così abilissimi utilizzatori della rete. Purtroppo questa **abilità tecnica non è accompagnata da un uso consapevole dello strumento**. I giovani si ritrovano così esposti ad una serie di rischi di cui non hanno consapevolezza, oltre che a comunicare con modalità sbagliate attraverso i social network (es. Facebook, WhatsApp...) che spesso portano a situazioni problematiche.

Obiettivi:

Utilizzando un approccio che non considera il mondo digitale come qualcosa di totalmente negativo, l'attività ha realizzato due obiettivi:

informare i ragazzi sulle **modalità corrette per navigare in rete**, così da evitare situazioni a rischio;

illustrare le **“buone regole” dei social network** (Facebook, WhatsApp...) per evitare di generare situazioni conflittuali e di incontrare falsi profili.

Modalità:

L'incontro è avvenuto in un **contesto interattivo** grazie anche all'utilizzo di dispositivi digitali. In tal modo gli alunni hanno partecipato attivamente alla riflessione delle tematiche affrontate:

i pericoli di internet ovvero i dati sensibili da non divulgare, l'importanza dell'attendibilità dei siti, come evitare le possibili truffe nei vari applicativi (e-mail, e-commerce...), i disturbi da sovraesposizione (vamping, hikikomori...); i social network: il cyberbullismo, le amicizie sui social, il profilo personale, le chat di gruppo, le regole per una corretta comunicazione, i reati sui social, i falsi profili (fake)



AZIONI FUTURE

Le attività del progetto hanno apportato evidenti cambiamenti nell'utenza: il personale di Archimede ha ampliato ***l'offerta laboratoriale a.s. 2017/18 arricchendola di contenuti multimediali*** e rendendola più interattiva; le ***insegnanti hanno ampliato le proprie competenze informatiche*** applicandole all'insegnamento.

Archimede oggi è percepita dalle scuole del territorio un centro di riferimento sulle nuove tecnologie applicate alla didattica 2.0 .

Azioni future in fase di progettazione:

- corsi di secondo livello sulla didattica 2.0
- corsi base sulla lim
- conferenze multimediali
- laboratori interattivi
- informazione e sensibilizzazione sulle problematiche "internet"