

DIGITAL DISCOVERY FOR KIDS

Progetti “Riprendiamoci il futuro” e “La vita è una scoperta”

Percorso integrato di educazione digitale, inclusione, creatività e competenze STEAM

Periodo: 20 luglio - 31 luglio 2026 e 24 agosto - 4 settembre 2026

Orario: dal lunedì al venerdì, ore 8.00-13.00

1. Dati sintetici del percorso

Voce	Dettaglio
Monte ore complessivo	100 ore totali
Numero giornate	20 giornate
Durata giornaliera	5 ore
Fascia oraria	8.00-13.00
Giorni di svolgimento	dal lunedì al venerdì
Prima finestra	20 luglio - 31 luglio 2026
Seconda finestra	24 agosto - 4 settembre 2026
Progetti interessati	Riprendiamoci il futuro / La vita è una scoperta
Esperti	Mattia Ciurlia, Leonardo Matteo Dinoi, Melissa Celino

2. I Contenuti

Modulo	Area	Contenuti essenziali	Ore
1	Benvenuto, patto digitale e cittadinanza digitale	Privacy, gentilezza online, password, permessi, accessibilità, responsabilità nell'uso degli strumenti digitali.	8
2	Disegno su carta e visual thinking	Mappe, storyboard, icone, disegno per spiegare, passaggio dall'idea alla sequenza operativa.	10
3	Tecnologie digitali per l'inclusione	Dettatura vocale, lettura ad alta voce, sottotitoli, zoom, contrasto, comandi rapidi, schede facilitate.	12
4	Serious games e game design educativo	Regole, obiettivi, livelli, punti, feedback, ideazione e prototipazione di un gioco educativo.	15
5	Ambienti immersivi e apprendimento esperienziale	Esplorazione di ambienti 3D, orientamento, collaborazione, sicurezza, comfort e diario di esplorazione.	10
6	Tecnologie inclusive per i beni culturali	Racconto accessibile di luoghi, oggetti, storie e beni culturali attraverso audio, testi brevi, simboli e immagini.	12
7	Strumenti online per prodotti digitali inclusivi	Canva, ThingLink, Sketchfab, Spatial e strumenti video/avatar in forma semplificata, supervisionata e cooperativa.	18
8	Progetto finale, portfolio e presentazione	Assemblaggio degli elaborati, revisione, preparazione della demo, esposizione finale in stile mini-museo/mini-fiera.	15
		Totale ore	100

3. Calendario delle attività

Prima finestra intensiva: 20 luglio - 31 luglio 2026

N.	Data	Giorno	Orario	Ore	Focus operativo
1	20 luglio 2026	Lunedì	8.00-13.00	5	Modulo 1 - Accoglienza, patto digitale e regole di base
2	21 luglio 2026	Martedì	8.00-13.00	5	Modulo 1 / Modulo 2 - Cittadinanza digitale e avvio visual thinking
3	22 luglio 2026	Mercoledì	8.00-13.00	5	Modulo 2 - Mappe, storyboard e progettazione su carta
4	23 luglio 2026	Giovedì	8.00-13.00	5	Modulo 2 / Modulo 3 - Visual thinking e accessibilità
5	24 luglio 2026	Venerdì	8.00-13.00	5	Modulo 3 - Tecnologie digitali per l'inclusione
6	27 luglio 2026	Lunedì	8.00-13.00	5	Modulo 3 - Schede facilitate e design inclusivo
7	28 luglio 2026	Martedì	8.00-13.00	5	Modulo 4 - Serious games: imparare giocando
8	29 luglio 2026	Mercoledì	8.00-13.00	5	Modulo 4 - Game design educativo
9	30 luglio 2026	Giovedì	8.00-13.00	5	Modulo 4 - Test, feedback e revisione del gioco
10	31 luglio 2026	Venerdì	8.00-13.00	5	Modulo 5 - Ambienti immersivi: esplorazione e sicurezza

Seconda finestra intensiva: 24 agosto - 4 settembre 2026

N.	Data	Giorno	Orario	Ore	Focus operativo
11	24 agosto 2026	Lunedì	8.00-13.00	5	Modulo 5 - Apprendere dentro l'esperienza
12	25 agosto 2026	Martedì	8.00-13.00	5	Modulo 6 - Beni culturali, luoghi e storie del territorio
13	26 agosto 2026	Mercoledì	8.00-13.00	5	Modulo 6 - Schede inclusive per i beni culturali
14	27 agosto 2026	Giovedì	8.00-13.00	5	Modulo 6 / Modulo 7 - Dal racconto inclusivo agli strumenti online
15	28 agosto 2026	Venerdì	8.00-13.00	5	Modulo 7 - Canva e ThingLink
16	31 agosto 2026	Lunedì	8.00-13.00	5	Modulo 7 - Sketchfab e modelli 3D
17	1 settembre 2026	Martedì	8.00-13.00	5	Modulo 7 - Spatial e narrazione video/avatar
18	2 settembre 2026	Mercoledì	8.00-13.00	5	Modulo 8 - Progetto finale: scelta e assemblaggio
19	3 settembre 2026	Giovedì	8.00-13.00	5	Modulo 8 - Rifinitura elaborati e preparazione presentazione
20	4 settembre 2026	Venerdì	8.00-13.00	5	Modulo 8 - Presentazione finale e restituzione

4. Cronoprogramma operativo dettagliato

La sequenza seguente specifica, per ciascuna giornata, attività e output attesi. Il percorso è progressivo: dalle regole e dagli strumenti di base si passa alla produzione digitale inclusiva e alla restituzione finale.

Lezione	Modulo	Focus	Attività	Output
1	Modulo 1	Accoglienza, patto digitale e regole di base	Presentazione del percorso; patto del digitale; privacy, gentilezza online, password, permessi; primo confronto su inclusione e accessibilità.	Patto digitale condiviso; griglia iniziale delle idee.
2	Modulo 1 / Modulo 2	Cittadinanza digitale e avvio visual thinking	Giochi di ruolo "cosa faccio se...?"; riconoscere rischi e opportunità; mappe, icone, disegno per spiegare.	Prime mappe visuali; avvio portfolio.
3	Modulo 2	Mappe, storyboard e progettazione su carta	Costruzione di storyboard; sequenze inizio-problema-soluzione; rappresentazione grafica di regole, oggetti, percorsi e idee.	Storyboard di gruppo; quaderno/portfolio delle idee.
4	Modulo 2 / Modulo 3	Visual thinking e accessibilità	Chiusura portfolio grafico; introduzione agli strumenti inclusivi: lettura ad alta voce, dettatura vocale, sottotitoli, zoom, contrasto.	Scheda di osservazione sull'accessibilità.
5	Modulo 3	Tecnologie digitali per l'inclusione	Laboratorio pratico su testi leggibili, immagini chiare, colori non ingannatori, comandi rapidi e adattamenti semplici.	Prima versione della mini-guida "facile per tutti".
6	Modulo 3	Schede facilitate e design inclusivo	Trasformazione di materiali difficili in schede accessibili; revisione in piccoli gruppi; verifica dell'efficacia comunicativa.	Mini-guida "come rendere una cosa facile per tutti".
7	Modulo 4	Serious games: imparare giocando	Che cosa rende educativo un gioco; regole, obiettivi, livelli, punti, feedback; analisi di esempi semplici.	Schema del gioco educativo da sviluppare.
8	Modulo 4	Game design educativo	Ideazione del gioco; definizione di ruoli, regole, obiettivi, materiali e livelli; prototipazione su carta o digitale semplice.	Prototipo iniziale di gioco educativo.
9	Modulo 4	Test, feedback e revisione del gioco	Sperimentazione tra gruppi; raccolta feedback; miglioramento delle regole; illustrazione e semplificazione delle istruzioni.	Prototipo revisionato con regole illustrate.
10	Modulo 5	Ambienti immersivi: esplorazione e sicurezza	Che cosa significa "immersivo"; ambienti 3D; orientamento; collaborazione; pause, comfort e regole di sicurezza.	Diario di esplorazione, parte 1.
11	Modulo 5	Apprendere dentro l'esperienza	Caccia al tesoro educativa in ambiente virtuale/collaborativo; ruoli di gruppo; osservazione, orientamento e rielaborazione.	Diario di esplorazione completato.
12	Modulo 6	Beni culturali, luoghi e storie del territorio	Che cos'è un bene culturale; oggetti, storie, luoghi; scelta del tema da raccontare in modo inclusivo.	Scelta del bene/luogo/storia da valorizzare.
13	Modulo 6	Schede inclusive per i beni culturali	Testi brevi, audio, immagini, simboli, linguaggio facile; progettazione di una scheda museo o scheda territorio.	Bozza di scheda inclusiva.
14	Modulo 6 / Modulo 7	Dal racconto inclusivo agli strumenti online	Revisione della scheda; introduzione a Canva; impostazione di poster, presentazioni e infografiche leggibili.	Scheda inclusiva revisionata; prima bozza grafica.
15	Modulo 7	Canva e ThingLink	Produzione di poster/infografiche; immagini cliccabili con punti informativi; inserimento di testi, audio o brevi descrizioni.	Prodotto Canva/ThingLink salvato nel portfolio.
16	Modulo 7	Sketchfab e modelli 3D	Esplorazione guidata di modelli 3D; osservazione dei dettagli; uso didattico del 3D per raccontare oggetti e luoghi.	Scheda di osservazione 3D; contenuto integrabile nel progetto.
17	Modulo 7	Spatial e narrazione video/avatar	Stanza o museo virtuale collaborativo; regole e ruoli; uso semplice e supervisionato di video/avatar per la narrazione.	Bozza dell'ambiente o demo digitale.
18	Modulo 8	Progetto finale: scelta e assemblaggio	Scelta definitiva del tema; composizione dell'elaborato finale con almeno due strumenti; distribuzione dei ruoli.	Struttura dell'elaborato finale.
19	Modulo 8	Rifinitura elaborati e preparazione presentazione	Revisione contenuti, grafica e accessibilità; prove di presentazione; allestimento del portfolio e dei materiali espositivi.	Elaborato finale quasi definitivo; scaletta di presentazione.
20	Modulo 8	Presentazione finale e restituzione	Demo finale in stile mini-museo/mini-fiera; esposizione dei prodotti; restituzione conclusiva e raccolta feedback.	Elaborato finale; presentazione pubblica/interna; portfolio conclusivo.

5. Prodotti finali attesi

- Patto digitale di gruppo in formato cartaceo e/o digitale.
- Portfolio delle idee con mappe, icone, storyboard e schede facilitate.
- Mini-guida "come rendere una cosa facile per tutti".
- Prototipo di gioco educativo con regole illustrate.
- Diario di esplorazione relativo agli ambienti immersivi.
- Scheda inclusiva dedicata a un luogo, oggetto, storia o bene culturale del territorio.
- Prodotti digitali realizzati con almeno due strumenti online semplici e supervisionati.
- Elaborato finale di gruppo e presentazione conclusiva in stile mini-museo/mini-fiera.