Progetto

In Equilibrio sul Mare

Promosso da

Flag Sardegna Sud Occidentale

www.flagsardegnasudoccidentale.it

A cura di

med' ecoistituto

www.ecoistitutomed.it

Azione

"Passavamo leggeri tra le onde" destinata alle scuole primarie del territorio del FLAG Sardegna sud Occidentale.

Modulo realizzato da

PALESTRA PER LA MENTE

www.palestraperlamente.org

kidtech

www.kidtech.it

Tour in peschiera

CON THINGLINK

Descrizione del modulo

Virtual tour creato con Google Earth per sorvolare gli ambienti della peschiera partendo dai vari istituti scolastici facenti parte del progetto.

Obiettivi di apprendimento

- Utilizzare in modo consapevole le nuove tecnologie
- Riconoscere le posizioni geografiche di interesse
- Sensibilizzare al tema della sostenibilità
- Potenziare la funzione formativa della scuola
- Collegare l'istituzione scolastica con il territorio

Destinatari

Scuola primaria e secondaria di primo grado

Strumento utilizzato

Nome	***Link***	***Tutorial***
Google Earth Web è una piattaforma per la creazione di tour virtuali basati sulla navigazione del pianeta.	earth.google.com	bit.ly/gearthtutorialppm

Risorsa

Tipologia	***Link***
Piattaforma raggiungibile tramite link	bit.ly/iesm-googleearth-em

Guida all'utilizzo

1. Cliccare sul link per aprire la piattaforma
2. Avviare la presentazione cliccando su "presenta"
3. Oppure navigare liberamente cliccando sui vari punti presenti nella lista a sinistra

Progetto

In Equilibrio sul Mare

Promosso da

Flag Sardegna Sud Occidentale

www.flagsardegnasudoccidentale.it

A cura di

med' ecoistituto

www.ecoistitutomed.it

Azione

"Passavamo leggeri tra le onde" destinata alle scuole primarie del territorio del FLAG Sardegna sud Occidentale.

Modulo realizzato da

PALESTRA PER LA MENTE

www.palestraperlamente.org

kidtech

www.kidtech.it

Passavamo leggeri tra le onde

CON THINGLINK

Descrizione del modulo

Virtual tour creato con Thinglink per riflettere sull'impatto che ogni nostra azione può avere sull'ecosistema marino.

Obiettivi di apprendimento

- Utilizzare in modo consapevole le nuove tecnologie
- Conoscere i diversi tipi di pesce
- Sensibilizzare al tema della sostenibilità
- Potenziare la funzione formativa della scuola
- Collegare l'istituzione scolastica con il territorio

Destinatari

Scuola primaria e secondaria di primo grado

Strumento utilizzato

Nome	***Link***	***Tutorial***
Thinglink è un software per creare ambienti virtuali dentro i quali sono collocati link (chiamati tag) a risorse digitali.	thinglink.com	bit.ly/thinglinktutorialppm

Risorsa

Tipologia	***Link***
Piattaforma raggiungibile tramite link	bit.ly/iesm-thinglink-em

Guida all'utilizzo

1. Cliccare semplicemente sul link e iniziare a utilizzare.
2. In piattaforma cliccare sui vari tag per accedere alle diverse risorse digitali.

Progetto

In Equilibrio sul Mare

Promosso da

Flag Sardegna Sud Occidentale

www.flagsardegnasudoccidentale.it

A cura di

med' ecoistituto

www.ecoistitutomed.it

Azione

"Passavamo leggeri tra le onde" destinata alle scuole primarie del territorio del FLAG Sardegna sud Occidentale.

Modulo realizzato da

PALESTRA PER LA MENTE

www.palestraperlamente.org

kidtech

www.kidtech.it

Viaggio digitale in peschiera

CON PADLET

Descrizione del modulo

Repository creato con la Web App Padlet per racchiudere materiali per diventare consumatori responsabili

Obiettivi di apprendimento

- Utilizzare in modo consapevole le nuove tecnologie
- Conoscere i diversi tipi di pesce
- Sensibilizzare al tema della sostenibilità
- Potenziare la funzione formativa della scuola
- Collegare l'istituzione scolastica con il territorio

Destinatari

Scuola primaria e scuola secondaria di primo grado

Strumento utilizzato

Nome	***Link***	***Tutorial***
Padlet: applicazione che permette di creare una bacheca virtuale, dove è possibile inserire: testo, immagini, video, musica; creare storytelling	Padlet.com	bit.ly/padletuso

Risorsa

Tipologia	***Link***
Piattaforma raggiungibile tramite link	bit.ly/iesm-padlet-em

Guida all'utilizzo

1. Cliccare semplicemente sul link e iniziare a utilizzare.

Progetto

In Equilibrio sul Mare

Promosso da

Flag Sardegna Sud Occidentale

www.flagsardegnasudoccidentale.it

A cura di

med' ecoistituto

www.ecoistitutomed.it

Azione

"Passavamo leggeri tra le onde" destinata alle scuole primarie del territorio del FLAG Sardegna sud Occidentale.

Modulo realizzato da

PALESTRA PER LA MENTE

www.palestraperlamente.org

kidtech

www.kidtech.it

La buona pesca

CON SCRATCH

Descrizione del modulo

Guidiamo i pesci nel passaggio verso la zona di pesca facendo attenzione a reimmettere in mare quelli più piccoli

Obiettivi di apprendimento

- Utilizzare in modo consapevole le nuove tecnologie
- Imparare il concetto di pesca sostenibile
- Potenziare la funzione formativa della scuola
- Collegare l'istituzione scolastica con il territorio

Destinatari

Scuola primaria e secondaria di primo grado

Strumento utilizzato

Nome	***Link***	***Tutorial***
Scratch: un linguaggio di programmazione visuale a blocchi	scratch.mit.edu	bit.ly/ppmscratch

Risorsa

Tipologia	***Link***
Piattaforma online da fruire attraverso computer o tablet	bit.ly/iesm-scratch1-em

Guida all'utilizzo

1. Cliccare sul link o inserirlo nel browser
2. Leggere le istruzioni che appaiono sullo schermo
3. Cliccare sulla bandierina verde per avviare il programma

Progetto

In Equilibrio sul Mare

Promosso da

Flag Sardegna Sud Occidentale

www.flagsardegnasudoccidentale.it

A cura di

med' ecoistituto

www.ecoistitutomed.it

Azione

"Passavamo leggeri tra le onde" destinata alle scuole primarie del territorio del FLAG Sardegna sud Occidentale.

Modulo realizzato da

PALESTRA PER LA MENTE

www.palestraperlamente.org

kidtech

www.kidtech.it

Prenditi cura della spiaggia

CON SCRATCH

Descrizione del modulo

Aiutiamo una ragazza a raccogliere i rifiuti sulla spiaggia utilizzando il mouse (con livelli di difficoltà crescenti)

Obiettivi di apprendimento

- Utilizzare in modo consapevole le nuove tecnologie
- Riflettere sui danni recati all'ambiente durante l'estate
- Potenziare la funzione formativa della scuola
- Collegare l'istituzione scolastica con il territorio

Destinatari

Scuola primaria e secondaria di primo grado

Strumento utilizzato

Nome	***Link***	***Tutorial***
Scratch: un linguaggio di programmazione visuale a blocchi	scratch.mit.edu	bit.ly/ppmscratch

Risorsa

Tipologia	***Link***
Piattaforma online da fruire attraverso computer o tablet	bit.ly/iesm-scratch2-em

Guida all'utilizzo

1. Cliccare sul link o inserirlo nel browser
2. Leggere le istruzioni che appaiono sullo schermo
3. Cliccare sulla bandierina verde per avviare il programma

Progetto

In Equilibrio sul Mare

Promosso da

Flag Sardegna Sud Occidentale

www.flagsardegnasudoccidentale.it

A cura di

med' ecoistituto

www.ecoistitutomed.it

Azione

"Passavamo leggeri tra le onde" destinata alle scuole primarie del territorio del FLAG Sardegna sud Occidentale.

Modulo realizzato da

PALESTRA PER LA MENTE

www.palestraperlamente.org

kidtech

www.kidtech.it

Sfida sul mare

CON KAHOOT

Descrizione del modulo

Strumento per i quiz interattivi su argomenti vari legati alla peschiera

Obiettivi di apprendimento

- Utilizzare in modo consapevole le nuove tecnologie
- Conoscere i sistemi di pesca ed allevamento
- Potenziare la funzione formativa della scuola
- Collegare l'istituzione scolastica con il territorio

Destinatari

Scuola primaria e secondaria di primo grado

Strumento utilizzato

Nome	***Link***	***Tutorial***
Kahoot: una piattaforma di apprendimento basata sul gioco	kahoot.com	bit.ly/ppmkahoot

Risorsa

Tipologia	***Link***
Piattaforma online da fruire attraverso gli smartphone o i computer	bit.ly/iesm-kahoot-em

Guida all'utilizzo

1. Cliccare sul link o inserirlo nel browser
2. Cliccare su "Continue as a guest" nella parte bassa della finestra
3. Scegliere la modalità "Classic" per avviare il quiz (da questo browser sarà possibile monitorare l'andamento delle risposte) e successivamente verrà generato il codice "Game PIN"
4. attraverso gli smartphone (o altri computer) aprire il sito kahoot.it (o installare l'app Kahoot!) ed inserire il Game PIN per giocare

Progetto

In Equilibrio sul Mare

Promosso da

Flag Sardegna Sud Occidentale

www.flagsardegnasudoccidentale.it

A cura di

med' ecoistituto

www.ecoistitutomed.it

Azione

"Passavamo leggeri tra le onde" destinata alle scuole primarie del territorio del FLAG Sardegna sud Occidentale.

Modulo realizzato da

PALESTRA PER LA MENTE

www.palestraperlamente.org

kidtech

www.kidtech.it

Consumatori consapevoli

CON LEARNING APPS

Descrizione del modulo

Applicazione creata con Learning Apps per diventare consumatori responsabili

Obiettivi di apprendimento

- Utilizzare in modo consapevole le nuove tecnologie
- Conoscere i diversi tipi di pesce
- Sensibilizzare al tema della sostenibilità
- Potenziare la funzione formativa della scuola
- Collegare l'istituzione scolastica con il territorio

Destinatari

Scuola primaria e secondaria di primo grado

Strumento utilizzato

Nome	***Link***	***Tutorial***
Learning Apps: è un ambiente di apprendimento attrezzato con numerosi strumenti che consentono di creare moduli interattivi	learningapps.org	bit.ly/tutoriallearning

Risorsa

Tipologia	***Link***
Piattaforma raggiungibile tramite link	bit.ly/iesm-learningapps-em

Guida all'utilizzo

1. Cliccare semplicemente sul link e iniziare a utilizzare.

Progetto

In Equilibrio sul Mare

Promosso da

Flag Sardegna Sud Occidentale

www.flagsardegnasudoccidentale.it

A cura di

med' ecoistituto

www.ecoistitutomed.it

Azione

"Passavamo leggeri tra le onde" destinata alle scuole primarie del territorio del FLAG Sardegna sud Occidentale.

Modulo realizzato da

PALESTRA PER LA MENTE

www.palestraperlamente.org

kidtech

www.kidtech.it

Passavamo leggeri tra le onde

CON COSPACESEDU

Descrizione del modulo

Uno speciale acquario 3D creato con CoSpacedEdu per riflettere sull'impatto che ogni nostra azione può avere sull'ecosistema marino.

Obiettivi di apprendimento

- Utilizzare in modo consapevole le nuove tecnologie
- Conoscere i diversi tipi di pesce
- Sensibilizzare al tema della sostenibilità
- Potenziare la funzione formativa della scuola
- Collegare l'istituzione scolastica con il territorio

Destinatari

Scuola primaria e secondaria di primo grado

Strumento utilizzato

Nome	***Link***	***Tutorial***
CoSpacesEdu un software per creare ambienti virtuali in tre dimensioni con oggetti e personaggi che è possibile animare con il coding.	cospaces.io	bit.ly/cospacestutorialppm

Risorsa

Tipologia	***Link***
Piattaforma raggiungibile tramite link	bit.ly/iesm-cospaces-ppm

Guida all'utilizzo

1. Cliccare sul link per aprire la piattaforma
2. Cliccare sul pulsante play per accedere al mondo virtuale
3. Seguire le istruzioni che verranno comunicate durante la navigazione