



In Equilibrio  
sul Mare



# PASSAVAMO LEGGERI TRA LE ONDE

Visita virtuale alla Peschiera di Porto Pino

*Istruzioni per una navigazione a gonfie vele*

Cari insegnanti,

seguendo queste istruzioni potrete portare i vostri alunni in visita virtuale alla Peschiera di Porto Pino.

Nella cartella Press Kit in allegato troverete le schede descrittive di ogni risorsa che vi servirà durante l'esperienza.

## PARTENZA

Google Earth per sorvolare gli ambienti della peschiera partendo dal vostro istituto.

Troverete anche i point di tutte le altre scuole del territorio de FLAG che hanno partecipato al progetto.



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



## 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.	<a href="http://earth.google.com">earth.google.com</a>	<a href="http://bit.ly/gearthtutorialppm">bit.ly/gearthtutorialppm</a>

### Risorsa

Tipologia	Link
Piattaforma raggiungibile tramite link	<a href="http://bit.ly/iesm-googleearth-em">bit.ly/iesm-googleearth-em</a>

### Guida all'utilizzo

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

## VIRTUAL TOUR

Virtual tour con la risorsa Thinglink per visitare la peschiera, conoscerne i protagonisti, e riflettere sull'impatto che ogni nostra azione può avere sull'ecosistema.



### *Azione*

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

### *Modulo realizzato da*



## *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*

<i>Nome</i>	<i>Link</i>	<i>Tutorial</i>
Thinglink è un software per creare ambienti virtuali dentro i quali sono collocati link (chiamati tag) a risorse digitali.	<a href="http://thinglink.com">thinglink.com</a>	<a href="http://bit.ly/thinglinktutorialpam">bit.ly/thinglinktutorialpam</a>

### *Risorsa*

<i>Tipologia</i>	<i>Link</i>
Piattaforma raggiungibile tramite link	<a href="http://bit.ly/iesm-thinglink-em">bit.ly/iesm-thinglink-em</a>

### *Guida all'utilizzo*

1. Cliccare semplicemente sui tag per visualizzare le risorse.
2. In piattaforma cliccare sui vari tag per accedere alle diverse risorse digitali.



## PUNTO 1

### **I pescatori danno il benvenuto alla Peschiera San Giuseppe.**

In questo primo point trovate i video dei pescatori che fanno parte della cooperativa San Giuseppe, composta da più di 100 soci, tra cui donne e giovani ragazzi.

Bruno, presidente della cooperativa, racconterà della giornata dei pescatori tra lavoro nei lavorieri in peschiera e quello in mare aperto.

Carletto, socio e custode della peschiera, cresciuto proprio a Porto Pino, parla di come si prende cura della peschiera e in particolare del novellame.

Antonio, socio più anziano, che per più di 40 anni ha fatto il mestiere del pescatore, svela il motivo della presenza delle reti nel canale del novellame: vengono messe in difesa dei cormorani che altrimenti andrebbero a “rubare” i piccoli pesci.

## PUNTO 2

### **Come funziona una peschiera.**

In questo punto della visita virtuale vediamo come funziona la peschiera di Porto Pino. la peschiera di Porto pino si trova sul mare. Per la cattura dei pesci, è stato realizzato un sistema di canali che porta l'acqua di mare fino ai lavorieri. I lavorieri sono dei veri e propri sbarramenti a forma di imbuto costruiti in legno e plastica (per resistere al deterioramento causato dall'acqua di mare). I pesci spinti dalle correnti, percorrono i canali fino ad arrivare allo sbarramento, qui vengono bloccati e, nel punto dove l'imbuto forma il cono, vengono convogliati e selezionati dai pescatori che lavorano in peschiera. I pesci di piccole dimensioni vengono portati nel (punto 3), mentre i pesci delle giuste dimensioni vengono selezionati per la vendita.

## PUNTO 3

### **Area di pesca.**

Cliccando sul video giallo e sulla foto rossa vediamo il canale del novellame. Il pescato giornaliero che non ha ancora raggiunto la taglia minima per la vendita, viene infatti allevato all'interno del canale del novellame. In questo canale il pesce ha la possibilità di crescere anche grazie alle cure dei pescatori della Cooperativa che si occupano della loro alimentazione e dell'ossigenazione dell'acqua. Come potrete notare dalle foto, questo canale è protetto da un'ampia rete che lo ricopre interamente per non permettere ad uccelli come i cormorani di cibarsi del novellame.

Cliccando sulla foto verde, possiamo vedere nel dettaglio una pianta caratteristica di questo habitat, la Salicornia, che riesce a vivere in questo ambiente nonostante la difficoltà data dalla elevata concentrazione di sale nell'acqua. Questa pianta alofila attraverso adattamenti della sua struttura, tra cui il suo rivestimento ceroso che rende difficoltosa la traspirazione, trattiene una maggiore quantità d'acqua.

## PUNTO 4

### **Gli attrezzi da pesca.**

Nella foto verde si trovano i diversi attrezzi da pesca per catturare i pesci:

- Lo scafandro è uno speciale indumento impermeabile usato dai pescatori per immergersi nelle acque basse.
- Il bertavello o martavello, è uno strumento di pesca con delle nasse in serie che permettono di pescare più pesci. Nella foto i bertavelli sono ripiegati perchè si possono utilizzare solo dal 1 ottobre al 28 febbraio.
- La nassa è un'antica trappola per pesci costituita da una corpo, un imbuto (sa buga) e un "coperchio". Prima veniva intrecciata con il giunco (pianta palustre) e l'olivastro, oggi invece si utilizzano reti plastica. Le nasse vengono escate con cozze o pesci e immerse sul fondale, i pesci attirati dell'esca possono entrare ma non uscire.

## PUNTO 5

### **Le barche.**

Attrezzo fondamentale per il pescatore è la barca. Le foto mostrano le barche che si utilizzano in peschiera: hanno un fondo piatto per poter navigare nei canali dove l'acqua raggiunge appena il metro di profondità e la maggior parte è a remi.

I pescatori si prendono cura delle imbarcazioni facendo manutenzione e riparazioni, in modo da avere sempre le barche in ordine e evitare che l'acqua salata le danneggi.

## PUNTO 6

### **Idrovora.**

Nel punto 6 della visita virtuale troviamo l'idrovora delle saline di Sant'Antioco. L'idrovora, situata all'interno della peschiera, oltre i lavorieri, serve per convogliare l'acqua di mare lungo i canali che la faranno arrivare fino alle vasche evaporanti e salanti delle saline di Sant'Antioco, dove poi viene estratto il sale. L'acqua di mare da cui viene estratto il sale compie compie circa 20 km per arrivare fino alle saline!

## PUNTO 7

### **Il capanno.**

#### - Spazio vendita

Nella foto gialla viene mostrato lo spazio vendita delle peschiera dove è possibile vendere il pesce fresco: ogni mattina una parte del pescato viene esposto nel bancone e venduto alle persone del luogo mentre la maggior parte del pescato viene portato al mercato ittico di Cagliari.

#### - Le etichette

Cliccando nella foto rossa si aprirà un esempio di etichetta. Anche i pesci, come i vestiti, la frutta e la verdura, hanno la loro etichetta! L'etichetta non è altro che la carta d'identità del pesce, infatti troviamo scritto il nome, se è fresco o congelato, il metodo di produzione, la zona di pesca e il prezzo.

Fai attenzione alle etichette quando acquisti, comprare prodotti locali e di stagione aiuta l'ambiente e la nostra economia!

# - Spazio gioco

Prima di iniziare a giocare è necessario conoscere alcune informazioni contenute nei roll-up e nelle schede dei pesci che accompagnano questa visita virtuale. Queste sono accessibili attraverso l'applicazione Padlet che è possibile raggiungere cliccando sul primo punto interrogativo bianco posto in basso.

**Flag SARDEGNA SUO OCCIDENTALE** in collaborazione con **med'assistenza**

### DIVENTIAMO CONSUMATORI RESPONSABILI SAI SCEGLIERE IL PESCE GIUSTO?

**COME VEDI PESCATO?**

**PESCA ARTIGIANALE**  
Laboratori di piccole dimensioni che utilizzano diversi tipi di attrezzi quali tramagli, reti, palanconi, ecc.  
La filiera di pesca parte dalla costa fino a 13/14 imbarcazioni.

**ACQUACOLTURA ESTENSIVA**  
Allevamento dove i pesci vengono allevati in gabbie che trovano nei luoghi dove vengono allevati. L'alimentazione è basata su mangimi di origine animale.

**ACQUACOLTURA SEMIESTENSIVA**  
Allevamento dove i pesci sono allevati in gabbie che trovano nell'ambiente.

**ACQUACOLTURA INTENSIVA**  
Veniva effettuato in spazi più piccoli dei precedenti in terra o in mare. I pesci vengono allevati in gabbie che trovano nei luoghi dove vengono allevati.

**LAVORAZIONE**

**FRESCHENZA**  
Primo di essere venduto il pesce viene classificato in base al suo freschezza. Il pesce è fresco quando la pelle è lucida e intatta. Il pesce non è fresco se la pelle è opaca e se il pesce non si muove.

**ETICHETTA**  
L'etichetta per il pesce fresco fornisce informazioni importanti per comprare un pesce responsabile. Le etichette devono essere indicate:

- ATTEZZI DA PESCA UTILIZZATI**
- ZONA SPECIFICA DI CATTURA** (ad esempio Mediterraneo centrale, mare Adriatico)
- NOME COMUNE**
- IL NOME SCIENTIFICO**
- IL METODO DI PESCA**
- IL COSTO DEL PRODOTTO**

**FEAMP** 2014 | 2020  
UNIONE EUROPEA  
REPUBLICA ITALIANA  
REGIONE AUTONOMA DI SARDEGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

**Flag SARDEGNA SUO OCCIDENTALE** in collaborazione con **med'assistenza**

### IL VALORE NUTRIZIONALE DEI PESCI

I nutrizionisti ci raccomandano il consumo di pesce per la sua ricchezza in sali minerali, vitamine e proteine, per la sua masticabilità e digeribilità.

**IL PESCE E' COMPOSTO DA:**

- 60-80% DI ACQUA
- 15-20% DI PROTEINE
- 0,5-20% DI GRASSI

**IO SAI CHE?**

- ZUCCHERI:** Ci zuccheri sono contenuti in piccole percentuali solo nei molluschi come le cozze, vongole e ostriche.
- PROTEINE:** Le proteine presenti nei pesci sono maggiormente assimilabili rispetto a quelle presenti nella carne. Il pesce è più digeribile della carne perché è un alimento adatto per tutte le età.
- GRASSI:** I grassi presenti nel pesce sono sani e quelli presenti nella carne sono nocivi perché sono ricchi di omega 6.
- MINERALI:** Il pesce è ricco di minerali, quali calcio, sodio, fosforo, zinco e ferro. Il pesce è il miglior fonte di iodio del gruppo B (B1, B2, B12) e vitamine liposolubili A ed E.
- GLI OMEGA 3:** I molluschi (cozze, vongole e polchi) e i crostacei (gamberi, scampi) hanno una composizione simile a quella del pesce, con meno proteine, ma con un maggiore contenuto di oli minerali.

**PERCHÉ LA PESCA SOSTENIBILE**

Il pesce "buono" non è il più bello, il più grande o il più grande o quello più sostenibile!

**IL PESCE E' NUTRIENTE**

Il pesce è una preziosa fonte di proteine: una sola porzione copre il 20-40% delle esigenze giornaliere. In alcuni pesci in via di estinzione, questo valore è la maggior fonte di proteine ottenute per un costo. Nel 2013, il pesce rappresentava il 17% delle proteine animali e il 7,7% tutte le proteine consumate dall'uomo. Il pesce è un alimento nutriente. È un fonte di fibre, vitamine e minerali.

**IL PESCE E' CONVENIENTE**

Il pesce rappresenta una fonte di proteine animale economica e accessibile. In particolare per le persone che vivono nel polo in via di sviluppo.

**IL PESCE E' SALUTARE**

Il pesce è ricco di acidi grassi essenziali per la salute del cuore e per la salute di tutto il organismo.

**IL PESCE E' FONTE DI REDDITO**

Il settore della pesca è delle economie affluenti nei paesi di sviluppo. Il pesce è un alimento sano e nutriente. Il pesce è un alimento sano e nutriente. Il pesce è un alimento sano e nutriente.

**IL PESCE E' CULTURALE**

Il pesce è anche il principale ingrediente per la realizzazione di piatti tipici e tradizionali.

**FEAMP** 2014 | 2020  
UNIONE EUROPEA  
REPUBLICA ITALIANA  
REGIONE AUTONOMA DI SARDEGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

### MUGGINE

**IO SAI CHE?**

È VOCE NEL MARE E SPECIALE. NASCE DA DUE O TRE METRI FUORI DELL'ACQUA PER CERCARE LE RETI O GLI INSECTI?

**ASPETTATE:** La vita del muggine non si svolge soltanto in acqua. Salta quando è giovane vive negli stagni e nei fiumi. Il suo habitat è quello delle fasce laterali dove si riunisce in gruppi numerosi.

**UNTA:** Si riproduce in acque molto basse in estate. Dalla uova di muggine si produce il biontore, quello di origine acquatica è prodotto in Sardegna dove alla fine dell'estate i muggini si riuniscono per riprodursi.

**IBRIDAZIONE:** La si trova anche in mare aperto. Tuttavia predilige le zone costiere, anche se può migrare nel mare aperto per lunghi periodi di vegetazione.

**LONGEVITA':** Può raggiungere gli 80 cm.

**ALIMENTAZIONE:** Si nutre di alghe e piccoli invertebrati.

**TAGLIA:** Taglia minima 30 cm.

### SOGLIOLA

**IO SAI CHE?**

LE SOGLIOLE GIANCO NASCONO INNOCHI GLI OCCHI SEPARATI SUI DUE LATI DEL CORPO E SOLO QUANDO INIZIANO A CRESCERE, L'OCCHIO SINISTRO SI SPOSTA VERSO A DESTRA?

**ASPETTATE:** Vive su fondi sabbiosi e fangosi a profondità fino a 100-150 metri. Diventa più scuro fino a 100 metri.

**UNTA:** Si riproduce in inverno dopo aver deposto le uova in mare aperto.

**IBRIDAZIONE:** Talvolta i suoi ibridi abitano in acque poco profonde. La si trova anche nelle acque costiere e nelle lagune.

**LONGEVITA':** Può raggiungere i 50 - 60 cm di lunghezza.

**ALIMENTAZIONE:** Si nutre di invertebrati e piccoli pesci.

**TAGLIA:** Taglia minima 20 cm.

### ORATA

**IO SAI CHE?**

"ORATA" DERIVA DALLA PAROLA GRIECA ORO CHE LUNDOSE GLI OCCHI DI QUESTO PESCE?

**ASPETTATE:** È un pesce di mare, diffuso in tutto il Mediterraneo. È un pesce di mare, diffuso in tutto il Mediterraneo.

**UNTA:** Si riproduce in estate in acque poco profonde. La si trova anche nelle acque costiere e nelle lagune.

**IBRIDAZIONE:** Si riproduce in estate in acque poco profonde. La si trova anche nelle acque costiere e nelle lagune.

**LONGEVITA':** Può raggiungere i 70 cm di lunghezza.

**ALIMENTAZIONE:** È principalmente un pesce carnivoro che si nutre di molluschi, crostacei e piccoli pesci. Il pesce è un pesce di mare, diffuso in tutto il Mediterraneo.

**TAGLIA:** Taglia minima 20 cm.

### SARDINE

**IO SAI CHE?**

È IL CIBO PREFERITO DI NUTRIENTI. È IL MOLLUSCO DI COLORE ARANCIONE VIVO E FERRUGINEO, È IL PRIMO PESCE AD ESSERE PESSO IN SCATELE?

**ASPETTATE:** È una specie che vive in mare aperto in grandi gruppi.

**UNTA:** Le femmine depongono circa 60.000 uova che vengono deposte in un unico colpo. Le uova sono ricche di proteine e di grassi. Le uova sono ricche di proteine e di grassi.

**IBRIDAZIONE:** La sardina si nutre di piccoli invertebrati e di organismi planctonici. Cresce di suo alto valore nutritivo e alto valore nutritivo. Cresce di suo alto valore nutritivo e alto valore nutritivo.

**LONGEVITA':** La taglia è compresa tra 10-20 cm.

**ALIMENTAZIONE:** Si nutre di alghe e piccoli invertebrati.

**TAGLIA:** Taglia minima 11 cm.

### COZZE

**IO SAI CHE?**

SE DENTRO LA COZZA CONTIENE IL CIBO, IL MOLLUSCO DI COLORE ARANCIONE VIVO E FERRUGINEO, È IL PRIMO PESCE AD ESSERE PESSO IN SCATELE?

**ASPETTATE:** È un organismo sessile, cioè vive ancorato tramite il filamento del bisso. Vive in colonie numerose su qualsiasi corpo sottomarino o piccolo predatore. È un organismo sessile, cioè vive ancorato tramite il filamento del bisso. Vive in colonie numerose su qualsiasi corpo sottomarino o piccolo predatore.

**UNTA:** La femmina depongono circa 60.000 uova che vengono deposte in un unico colpo. Le uova sono ricche di proteine e di grassi. Le uova sono ricche di proteine e di grassi.

**IBRIDAZIONE:** La cozza si nutre di piccoli invertebrati e di organismi planctonici. Cresce di suo alto valore nutritivo e alto valore nutritivo. Cresce di suo alto valore nutritivo e alto valore nutritivo.

**LONGEVITA':** Può raggiungere una lunghezza massima di 11 cm.

**ALIMENTAZIONE:** Si nutre filtrando particelle microscopiche, attraverso la bocca e per questo gli allungamenti sono sempre riciclati in mare ricche di plancton.

**TAGLIA:** Taglia minima 5 cm.

### TONNO ROSSO

**IO SAI CHE?**

IL TONNO ROSSO HA UN CORPO ARANCIONE VIVO E FERRUGINEO, È IL PRIMO PESCE AD ESSERE PESSO IN SCATELE?

**ASPETTATE:** Il tonno rosso è un pesce di mare, diffuso in tutto il Mediterraneo. È un pesce di mare, diffuso in tutto il Mediterraneo.

**UNTA:** Si riproduce in estate in acque poco profonde. La si trova anche nelle acque costiere e nelle lagune.

**IBRIDAZIONE:** Si riproduce in estate in acque poco profonde. La si trova anche nelle acque costiere e nelle lagune.

**LONGEVITA':** Il tonno rosso è un pesce di mare, diffuso in tutto il Mediterraneo. È un pesce di mare, diffuso in tutto il Mediterraneo.

**TAGLIA:** Taglia minima 15 cm.

Dopo aver appreso le informazioni contenute nelle schede, si potranno avviare altre attività didattiche:

- il cruciverba, accessibile attraverso il punto interrogativo blu posizionato al centro dello schermo, per esercitarsi su alcuni termini utilizzati in questo ambito.
- il gioco per smistare i pesci, accessibile attraverso il primo punto interrogativo giallo posizionato al centro dello schermo, per imparare a riconoscere le diverse specie e dimensioni.
- il gioco sulla raccolta dei rifiuti, accessibile attraverso il secondo punto interrogativo giallo posizionato al centro dello schermo, per raggiungere il livello più alto senza commettere errori.
- il quiz di squadra, accessibile attraverso il punto interrogativo nero posizionato nella parte alta dello schermo, per mettere alla prova le conoscenze sul tema sfidando gli avversari.
- il viaggio in un acquario 3D, accessibile attraverso il secondo punto interrogativo bianco posizionato nella parte bassa dello schermo, per approfondire ulteriormente le nozioni apprese.





# Padlet

In questo strumento trovate tutte le schede per la visita virtuale in ordine cronologico



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



## 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

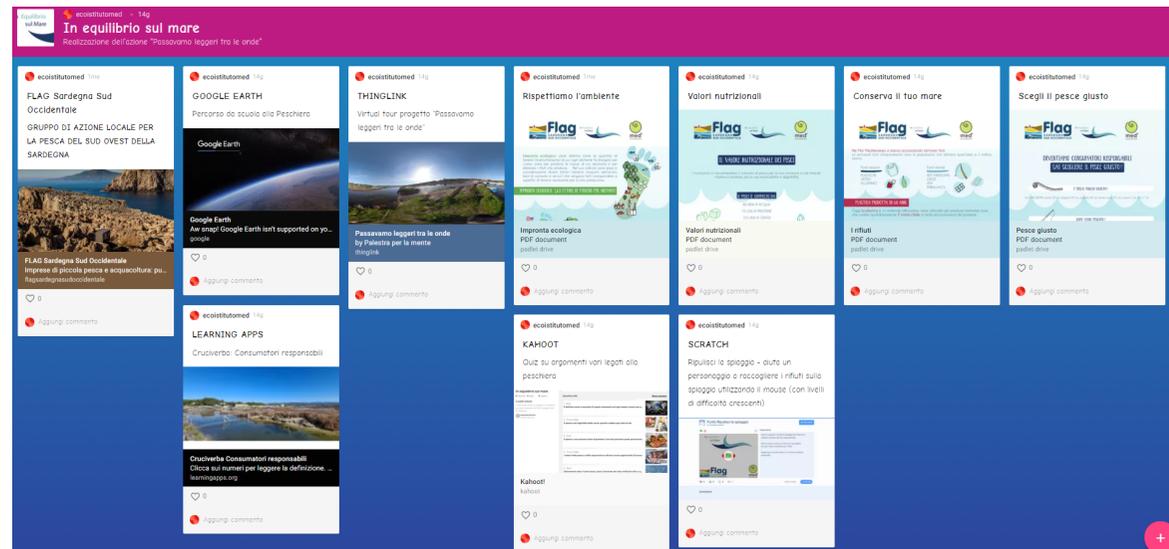
Nome	Link	Tutorial
Padlet: applicazione che permette di creare una bacheca virtuale, dove è possibile inserire: testo, immagini, video, musica; creare storytelling	<a href="https://padlet.com">Padlet.com</a>	<a href="https://bit.ly/padletuso">bit.ly/padletuso</a>

### Risorsa

Tipologia	Link
Piattaforma raggiungibile tramite link	<a href="https://bit.ly/jesm-padlet-em">bit.ly/jesm-padlet-em</a>

**Guida all'utilizzo**

1. Cliccare semplicemente sul link e iniziare a utilizzare



# Cruciverba



**Compito**

Clicca sui numeri per leggere la definizione. Scrivi la soluzione e clicca su invio

OK

3 8

7 10 5



# Scratch - Gioco Pesci

## Progetto

In Equilibrio  
sul Mare



## Promosso da



## 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



www.palestraperlamente.org



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	<a href="http://scratch.mit.edu">scratch.mit.edu</a>	<a href="http://bit.ly/ppmscratch">bit.ly/ppmscratch</a>

### Risorsa

#### Tipologia

Piattaforma online da fruizione attraverso computer o tablet

#### Link

[bit.ly/iesm-scratch1-em](http://bit.ly/iesm-scratch1-em)

#### Guida all'utilizzo

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





# Scratch - Gioco Spiaggia

## Progetto

In Equilibrio  
sul Mare



## Promosso da



## 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



www.palestraperlamente.org



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	<a href="https://scratch.mit.edu">scratch.mit.edu</a>	<a href="https://bit.ly/ppmscratch">bit.ly/ppmscratch</a>

### Risorsa

#### Tipologia

Piattaforma online da fruire attraverso computer o tablet

#### Link

[bit.ly/iesm-scratch2-em](https://bit.ly/iesm-scratch2-em)

### Guida all'utilizzo

1. Cliccare sul link o inserirlo nella barra degli indirizzi
2. Leggere le istruzioni che appaiono sullo schermo
3. Cliccare sulla bandierina verde per avviare il programma



# Kahoot - Quiz di squadra

## Progetto

In Equilibrio sul Mare



## Promosso da



## 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



www.palestraperlamente.org



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

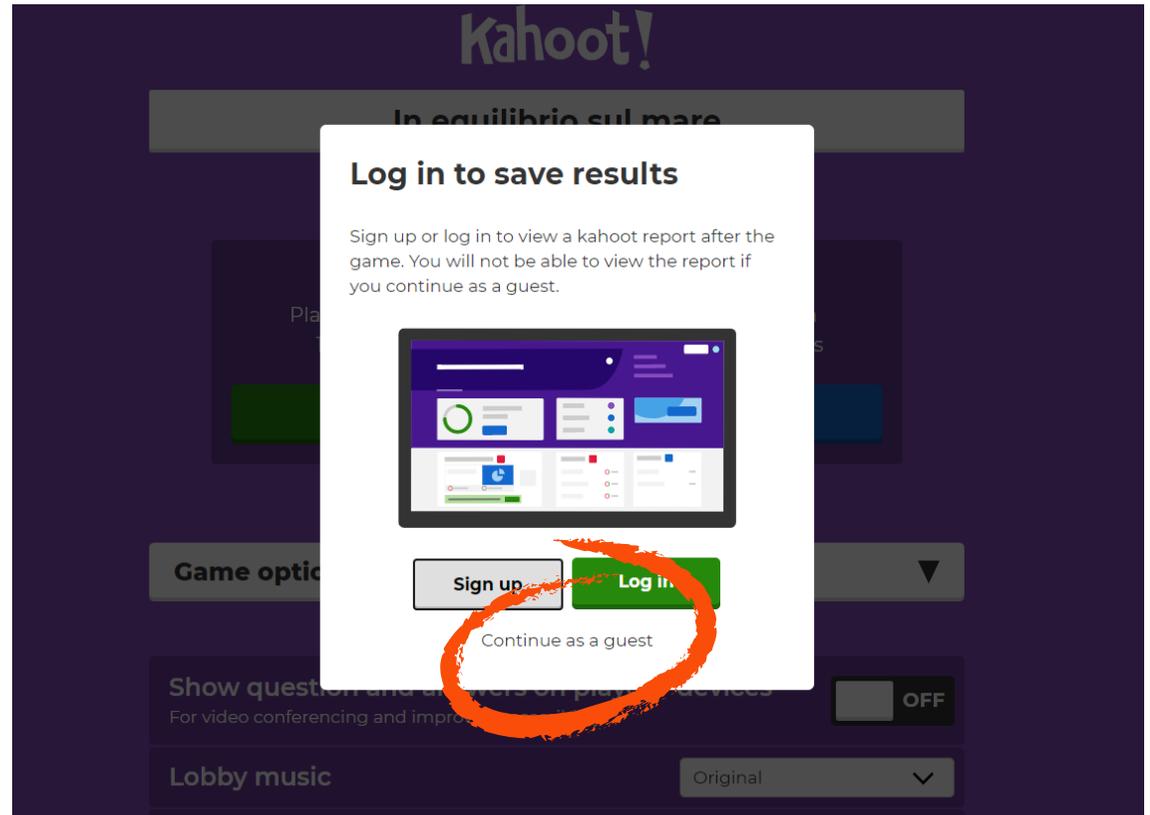
Nome	Link	Tutorial
Kahoot: una piattaforma di apprendimento basata sul gioco	<a href="http://kahoot.com">kahoot.com</a>	<a href="http://bit.ly/ppmkahoot">bit.ly/ppmkahoot</a>

### Risorsa

Tipologia	Link
Piattaforma online da usare attraverso gli smartphone o i computer	<a href="http://bit.ly/iesm-kahoot-em">bit.ly/iesm-kahoot-em</a>

### Guida all'utilizzo

1. Cliccare sul link o inserire il codice
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



# Kahoot!

In equilibrio sul mare



Giocatore vs Giocatore  
1 dispositivo a testa

Classico



Squadra vs Squadra  
Dispositivi condivisi

Modalità squadra

Opzioni di gioco



Generale

Mostra domande e risposte sui dispositivi dei giocatori

Per videoconferenze e una migliore accessibilità



Musica sala d'attesa

Originale



# Acquario 3D

## Progetto

In Equilibrio  
sul Mare



## Promosso da



## 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



www.palestraperlamente.org



## 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

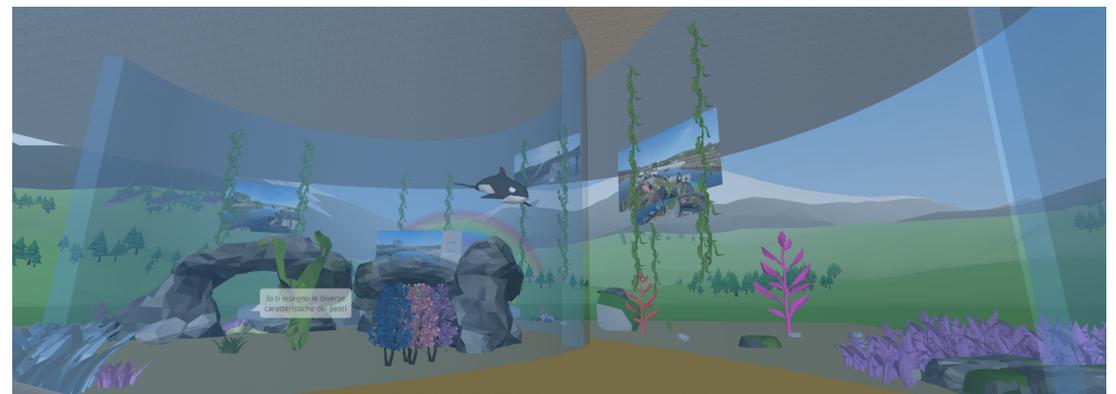
Nome	Link	Tutorial
CoSpacesEdu un software per creare ambienti virtuali in tre dimensioni con oggetti e personaggi che è possibile animare con il coding.	<a href="https://cospaces.io">cospaces.io</a>	<a href="https://bit.ly/cospacestutorialppm">bit.ly/cospacestutorialppm</a>

### Risorsa

Tipologia	Link
Piattaforma raggiungibile tramite link	<a href="https://bit.ly/iesm-cospaces-ppm">bit.ly/iesm-cospaces-ppm</a>

**Guida all'utilizzo**

1. Cliccare sul link per aprire la piattaforma
2. Cliccare sul pulsante play per accedere all'ambiente virtuale
3. Seguire le istruzioni che appaiono durante la navigazione





In Equilibrio  
sul Mare

