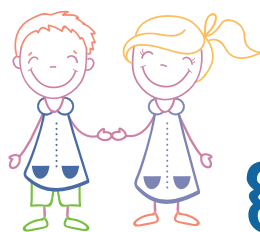


4^a edizione
DIGITAL
EDUCATION



amici di
grembiule

liberi di giocare e imparare



PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

“amici di grembiule”, giunto alla **quarta edizione**, è un progetto didattico promosso da SIGGI GROUP, azienda vicentina da oltre 50 anni impegnata nella produzione e commercializzazione di abbigliamento professionale e grembiuli per la scuola. Si rivolge principalmente agli alunni e alunne dai 9 agli 11 anni di età delle classi 4^a e 5^a della **Scuola pubblica Primaria** per l'**A.S. 2025-2026, nell'ambito di Educazione Civica** con focus sull'**Educazione Digitale**.

MATERIALI KIT SCUOLE

1 LIBRETTO DIDATTICO

contenente informazioni per un accesso competente e sicuro alla rete e alcuni suggerimenti per attività da svolgere in classe o a casa

25 ATTESTATI CON GIOCO

che permettono ai bambini di apprendere divertendosi in famiglia

1 CATALOGO SIGGI HAPPY SCHOOL

1 KIT DIGITALE

tutti i materiali didattici cartacei sono forniti anche in versione digitale

1 GIOCO DA TAVOLO

un gioco dell'oca da svolgere in classe

BOTTONI DI RICICLO

da utilizzare per le attività proposte

PAGINA WEB

La pagina **www.amicidigrembiule.it** costituisce un ulteriore supporto didattico ed informativo per insegnanti, studenti e famiglie.



Guarda il video cartoon
con la tua classe



OBIETTIVI DIDATTICI

Secondo l'indagine* condotta in collaborazione con l'**Osservatorio Nazionale sulla salute dell'infanzia e dell'adolescenza (Paidòss)**, il 91% dei pediatri ritiene che il grembiulino possa proteggere alunni e alunne – e i loro abiti – da macchie, strappi o altri danni nella vita reale. Ma online come possiamo proteggerli? Nel web è necessario avere protezioni di altro tipo: consapevolezza, competenze cognitive e digitali e un'attenzione particolare ai suggerimenti che vengono da pediatri ed esperti.

*Indagine completa su <https://siggigroup.it/wp-content/themes/palazzinatheme/pdf/infografiche.pdf>

Il contesto scolastico ha il dovere di supportare la presa di consapevolezza da parte di alunni e alunne, e delle loro famiglie, rispetto a un utilizzo responsabile della rete. Il web può essere fonte di risorse e opportunità, ma anche luogo di pericoli e situazioni spiacevoli. **L'educazione digitale, perciò, deve iniziare sin dalla tenerissima età**, proprio perché alunne e alunni vivono immersi in una quotidianità che dialoga costantemente con il digitale e il mondo online, per vivere i quali hanno bisogno di competenze specifiche.

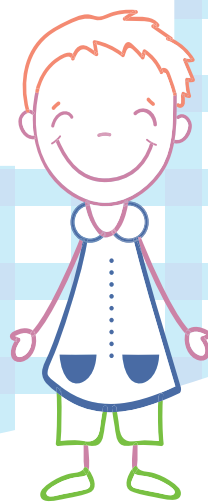
Il percorso propone alcune attività ludico-didattiche da realizzare in classe o a casa, sensibilizzando anche le famiglie sui temi di Educazione Digitale, quali:

- A. COSTRUIAMO LA RETE INTERNET** Attività creativa
- B. PRONTI, PARTENZA... PROTEZIONE!** L'importanza della password
- C. DATI PERSONALI: LI RICONOSCI?** Confronto in classe
- D. COME COLOSSUS** Utilizzo di un codice segreto
- E. WEB: SÌ O NO?** Riconoscere gli oggetti che hanno accesso alla rete
- F. IL SISTEMA PEGI** Come si classificano i videogiochi in base ai contenuti
- G. COME PIUME NEL VENTO** Una breve storia per sviluppare la consapevolezza
- H. IL GIOCO DELL'OCA "AL SICURO IN RETE"**, utilizzando i bottoni del kit come pedine

Consulenza tecnica a cura di <https://www.palazzinaeducational.org/>

BUON LAVORO!

Segreteria Organizzativa **amici di grembiule**
Tel: 340 5052636 (dal Lunedì al Venerdì 9.30 - 13.00)
segreteria@amicidigrembiule.it
www.amicidigrembiule.it



La realizzazione di un progetto didattico è un'attività complessa che comporta controlli di varia natura. Essi riguardano sia la correttezza dei contenuti che la coerenza tra testo e immagini. È pertanto possibile che, dopo la pubblicazione, siano riscontrabili errori e imprecisioni. Ringraziamo fin d'ora chi vorrà segnalarli a segreteria@amicidigrembiule.it. Per eventuali e comunque non volute omissioni e per gli aventi diritto tutelati dalla legge, l'organizzazione dichiara la piena disponibilità.

Promosso da



Un progetto di

NEWAYS
education events promotion