



Équipe Formativa Territoriale Lombardia



Proposta di Percorsi Formativi
per la Rete delle Biblioteche Scolastiche Lombarde

A cura di: Silvia Annaratone, Mauro Bertola, Anselmina Cerella, Raffaele Nardella

Biblioteca, Cittadinanza Digitale e Metodologie

I percorsi mirano a fornire ai docenti conoscenze, strumenti e modelli operativi per

- progettare **attività di cittadinanza digitale** da realizzare tramite l'utilizzo di **metodologie innovative** e all'interno della **biblioteca scolastica**, intesa come *hub didattico, spazio di ricerca e laboratorio di competenze critiche*

[Anno Europeo della Cittadinanza Digitale](#)

Corso MOOC su Scuola Futura: [InnovaMenti_DigitalCitizen](#)

Sondaggio

<https://forms.gle/oCmRxNVZtkLKeXnKA>



I 4 Percorsi

1. Biblioteca e Cittadinanza Digitale: “Detective del digitale: cyber security, data e media literacy in biblioteca”
2. Biblioteca Creativa e Storytelling Digitale: “Raccontare la realtà: narrazione digitale e cittadinanza in biblioteca”
3. Gamification per la Cittadinanza Digitale: “Gioca la tua parte: creare giochi educativi in biblioteca”
4. La Biblioteca che vorrei: co-progettare spazi, idee e comunità



1. Biblioteca e Cittadinanza Digitale: “Detective del digitale: cyber security, data e media literacy in biblioteca”

Livello di Competenza DigCompEdu: A1

Docenti: Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado, massimo 50 partecipanti

Struttura: 6h, 2 incontri online di 2h + 2h in asincrono

Date: 20/01/2026 - 10/02/2026 (16.15-18.15)

Obiettivi:

- Introdurre attività di **educazione ai media e alla cittadinanza digitale**
- Promuovere l'uso della biblioteca per sviluppare **pensiero critico** e abilità di verifica delle fonti

Contenuti:

- Cosa è la cyber security e perché è importante
- Protezione dei dati e rischi dei social media
- Laboratori per la biblioteca: gioco dell'oca sul benessere digitale

Output attesi:

- Scheda di progettazione per un laboratorio da svolgere in biblioteca
- Creazione di un'infografica, quiz o game digitale sul tema

Materiali forniti ai partecipanti

- Modello di **scheda di progettazione** attività in biblioteca (PDF o Google Doc)
- Toolbox di strumenti digitali (link, tutorial, esempi)

2. Biblioteca Creativa e Storytelling Digitale: “Raccontare la realtà: narrazione digitale e cittadinanza in biblioteca”

Livello di Competenza DigCompEdu: A1

Docenti: Scuola Infanzia, Primaria e Secondaria di Primo Grado, massimo 50 partecipanti

Struttura: 6h, 2 incontri online di 2h + 2h in asincrono

Date: 26/02/2026 - 19/03/2026 (16.45-18.45)

Obiettivi:

- Usare lo storytelling per affrontare temi sociali e civici
- Trasformare la biblioteca in **spazio narrativo e creativo**

Contenuti:

- Tecniche base di **digital storytelling** e strumenti per la narrazione multimediale
- Proposte per attività legate a diritti, identità, diversità, inclusione

Output attesi:

- Scheda di progettazione e prodotto digitale (canvas, video, podcast, Genially, a scelta dei partecipanti)

Materiali forniti ai partecipanti

- Modello di **scheda di progettazione** (PDF o Google docs)
- Eventuali toolbox di strumenti digitali (link, tutorial, esempi)

3. Gamification per la Cittadinanza Digitale: “Gioca la tua parte: creare giochi educativi in biblioteca”

Livello di Competenza DigCompEdu: A1

Docenti: Tutti gli ordini di Scuola, massimo 50 partecipanti

Struttura: 6h, 2 incontri online di 2h + 2h in asincrono

Date: 15/12/2025 - 15/01/2026 ore 16.45/18.45

Obiettivi:

- Promuovere l'**apprendimento attivo attraverso il gioco**
- Favorire la cooperazione e il problem solving in biblioteca

Contenuti:

- Introduzione alla **gamification** e ai giochi didattici
- Esempi di giochi su temi di **cittadinanza digitale** (privacy, netiquette, cyberbullismo)
- Costruzione di **escape room, board games o quiz digitali**

Output attesi:

- Scheda progettuale per un gioco da svolgere in biblioteca
- Prototipo di gioco (fisico o digitale – es. Escape room digitale, gioco a carte)

Materiali forniti ai partecipanti

- Modello di **scheda di progettazione** attività in biblioteca (PDF o Google Doc)
- Toolbox di strumenti digitali (link, tutorial, esempi)
- Il percorso sarà integrato da pillole di IA

4. La Biblioteca che vorrei: co-progettare spazi, idee e comunità

Livello di Competenza DigCompEdu: A1

Docenti: Scuola Secondaria di Primo e Secondo Grado, massimo 50 partecipanti

Struttura: 6h, 2 incontri online di 2h + 2h in asincrono

Date: 22/01/2026 - 12/02/2026 15.30-17.30

Obiettivi:

- Riconoscere il valore trasformativo della biblioteca scolastica
- Imparare a **co-progettare attività interdisciplinari** e partecipative

Contenuti:

- La biblioteca scolastica come hub didattico e civico
- **Visible learning** e **Problem Based Learning** come strumenti per esercitare il pensiero critico e progettuale
- Stimolare la partecipazione di studenti e docenti alla sua “animazione”

Output attesi:

- Scheda progettuale di un'**attività di co-progettazione** da svolgere in classe con gli studenti
- **Mappa** della “biblioteca ideale”

Materiali forniti ai partecipanti

- Modello di **scheda di progettazione** attività in biblioteca (PDF o Google Doc)
- Toolbox di strumenti digitali (link, tutorial, esempi)

Calendarizzazione

	1° incontro 2h online	sperimentazione 2h asincrone	2° incontro 2h online
percorso 3 Gamification (16.45-18.45)	15/12/2025		15/01/2026
percorso 4 Visible Learning e PBL (la biblioteca che vorrei) (15.30-17.30)	22/01/2026		12/02/2026
percorso 1 Media Literacy (16.15-18.15)	20/01/2026		10/02/2026
percorso 2 Digital Storytelling (16.45-18.45)	26/02/2026		19/03/2026